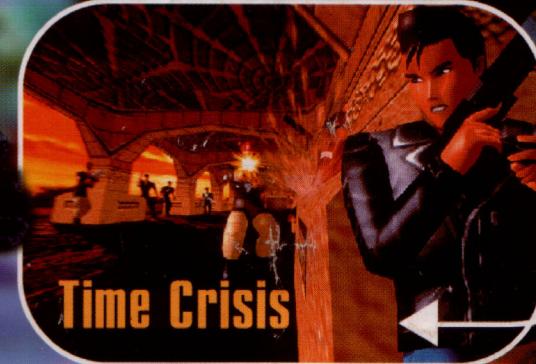


Каждый месяц ! Эксклюзивный Демо-диск!
Courier Crisis Frogger Grand Theft Auto Pandemonium 2 Power Soccer 2

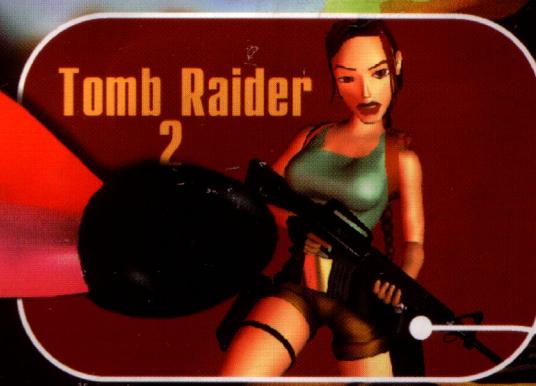


Official PlayStation №2 '98

РОССИЯ



Time Crisis



Tomb Raider
2

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Crash
Bandicoot
2

RESIDENT EVIL 2
СУПЕР-ИГРА ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

FINAL FANTASY VII
СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

ODDWORLD
ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

№2 (1) февраль, 1997 г.



0 005001 4



SONY

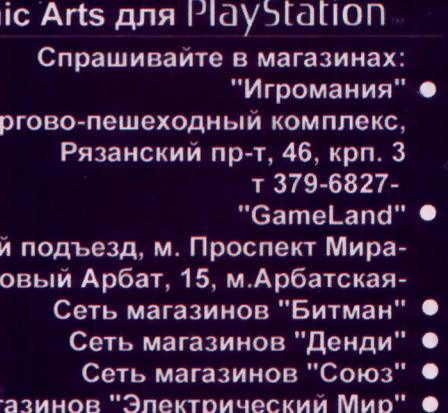
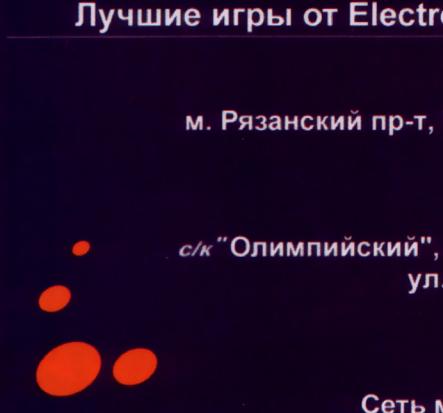
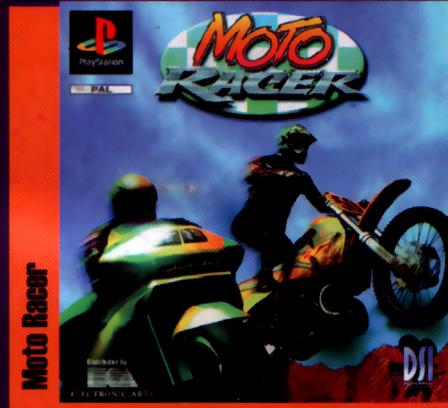
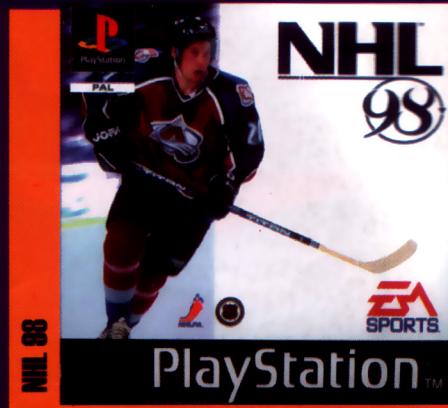
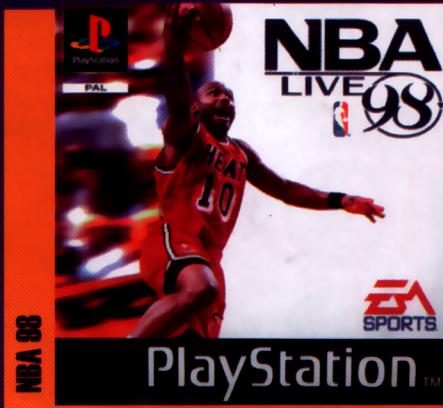
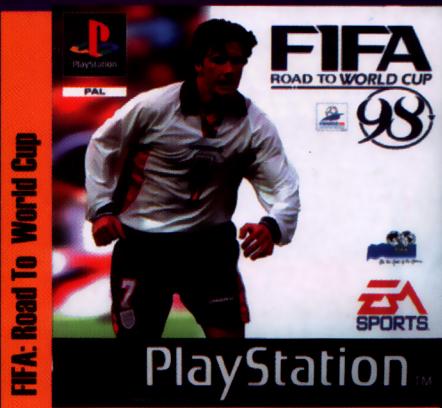


COMPUTER
ENTERTAINMENT™

бука



ELECTRONIC ARTS™



Лучшие игры от Electronic Arts для PlayStation™

Спрашивайте в магазинах:

"Игромания" ●

м. Рязанский пр-т, Торгово-пешеходный комплекс,
Рязанский пр-т, 46, крп. 3

т 379-6827-

"GameLand" ●

с/к "Олимпийский", 8-й подъезд, м. Проспект Мира-
ул. Новый Арбат, 15, м.Арбатская-

Сеть магазинов "Битман" ●

Сеть магазинов "Денди" ●

Сеть магазинов "Союз" ●

Сеть магазинов "Электрический Мир" ●

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию БУКА
т 111-5156, ф 111-7060, E-mail: buka@dol.ru WEB: www.buka.com



Official

PlayStation

№ 2 (1) февраль '98

СКОРО

- 6 Resident Evil 2

НОВИНКИ

- 10 Fighting Force

- 11 Crash Bandicoot 2

- 12 Gran Turismo

- 13 G-Police

- 14 Time Crisis

- 16 Messiah

- 17 One

- 18 Maximum Force

- 19 Moto Racer

- 20 Courier Crisis

- 21 Shadow Master

- 22 Cool Boarders 2

23 Steel Reign

24 Pitfall 3D
Jet Moto 2

ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

26 Final Fantasy 7

38 Tomb Raider 2

66 Oddworld

72 Croc

УДАРЫ, ПРИЕМЫ

78 Bushido Blade

СЕКРЕТЫ

82 Коды на все игры

92 «Знакомьтесь: новый контроллер»

94 Словарик

КОНКУРС

96 «Mucci Tomb Raider'98»

СПИСОК ИГР

Ace Combat 2	82
Bushido Blade	78
Bust-A-Move 2	85
Crash Bandicoot 2	11
Courier Crisis	20
Cool Boarders 2	22
Croc	72
Command&Conquer	87
Dark Forces	83
Doom	83
Fighting Force	10
Final Fantasy 7	26
Felony 11-79	83
Formula One'97	86
Firestorm: Thunderhawk 2	87
Gran Turismo	12
G-Police	13
International Track&Field	88
Jet Moto 2	24
Messiah	16
Maximum Force	18
Moto Racer	19
Nightmare Creatures	85
Nuclear Strike	86
NHL'98	86
One	17
Oddworld	66
Pitfall 3D	24
Porsche Challenge	88
Resident Evil 2	6
Ray Tracers	88
Shadow Master	21
Steel Reign	23
Time Crisis	14
Tomb Raider 2	38
V-Rally	89

Журнал
«OFFICIAL PLAYSTATION»

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

Учредитель:
ИЧП «Агарун компани»

Главный редактор:
Владислав Пискунов

Ответственный редактор:
Михаил Разумкин

Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:
Светлана Данилова, Сергей Лянге,
Леонид Андруцкий.

Корректор:
Екатерина Васильева

Для писем:
101000, Москва,
Главпочтамт а/я 652
«Official Playstation»

Рекламная служба и служба распространения:
Тел.: 124-0402 Факс: 125-0211

Web-Site:
www.gameland.ru

E-mail:
magazine@gameland.ru

Выход на пленки осуществлен
«Пре Пресс»

Тираж 30 000 экземпляров
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official Playstation», обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Отпечатано в типографии
компании ScanWeb (Финляндия)

OFFICIAL PLAYSTATION Magazine

Publisher — Agarun Company,
Moscow, Russia
Phone: 7-095-124-0402
Fax: 7-095-125-0211
Co-operant with
Gameleand (N.Y.) Inc.
Phone: (212) 736-2717
Fax: (212) 244-5933

Printed in Finland, ScanWeb Company

Наконец-то свершилось!

К обширному списку изданий, освещавших компьютерные и видео игры, добавился первый российский журнал, посвященный не просто каким-то отжившим свой век игровым приставкам, а самой что ни на есть современнейшей консоли — **Sony PlayStation**. Идея создания такого журнала уже давно витала в воздухе, ведь ни для кого уже не секрет, что по своей популярности с этой приставкой сегодня никто серьезно не может соперничать. Начав свое победное шествие по миру каких-то три-четыре года назад, на сегодняшний день уже более 20 миллионов игроков отдали ей свое предпочтение. Среди них немалую долю составляем и мы, российские любители видеоигр. С этой приставкой работают все самые известные и уважаемые издательства, которые каждый месяц выпускают для нее десятки игр, причем всех без исключения жанров. Игры, разработанные для этой консоли, постоянно возглавляют всевозможные хит-парады и получают награды на различных выставках. И, при всем этом, у нас в стране до последнего момента большинство изданий так и не смогли принять такое положение вещей, либо просто игнорируя самую популярную игровую приставку, либо посвящая ей несколько страничек в конце журнала. Но такое долго продолжаться не могло. Многочисленные владельцы **PlayStation** просто заслужили свой собственный журнал, который должен будет восстановить справедливость и дать всем российским любителям видеоигр шанс познакомиться со своей любимой приставкой, узнать о последних новинках и получить непредвзятую информацию о всех без исключения играх. И этот первый номер, который Вы сейчас держите в руках, является всего лишь началом этого процесса — дальше будет еще лучше.

Но уже сегодня нам есть чем гордиться. Со страниц этого номера Вы сможете поближе узнать о таких великолепных играх для **PlayStation**, как Resident Evil 2 и Gran Turismo, Messiah и Stunt RC Copter, получить помощь в прохождении потрясающей Final Fantasy 7 и продолжении Tomb Raider. Кроме того, мы постарались собрать в этот номер как можно больше кодов и секретов для Ваших любимых игр, а также посмотреть на некоторые аксессуары, которые позволят Вам получить еще большее удовольствие от игр. В общем, получить полное представление о том, чем живет сегодня наша любимая приставка, Вы можете сполна.

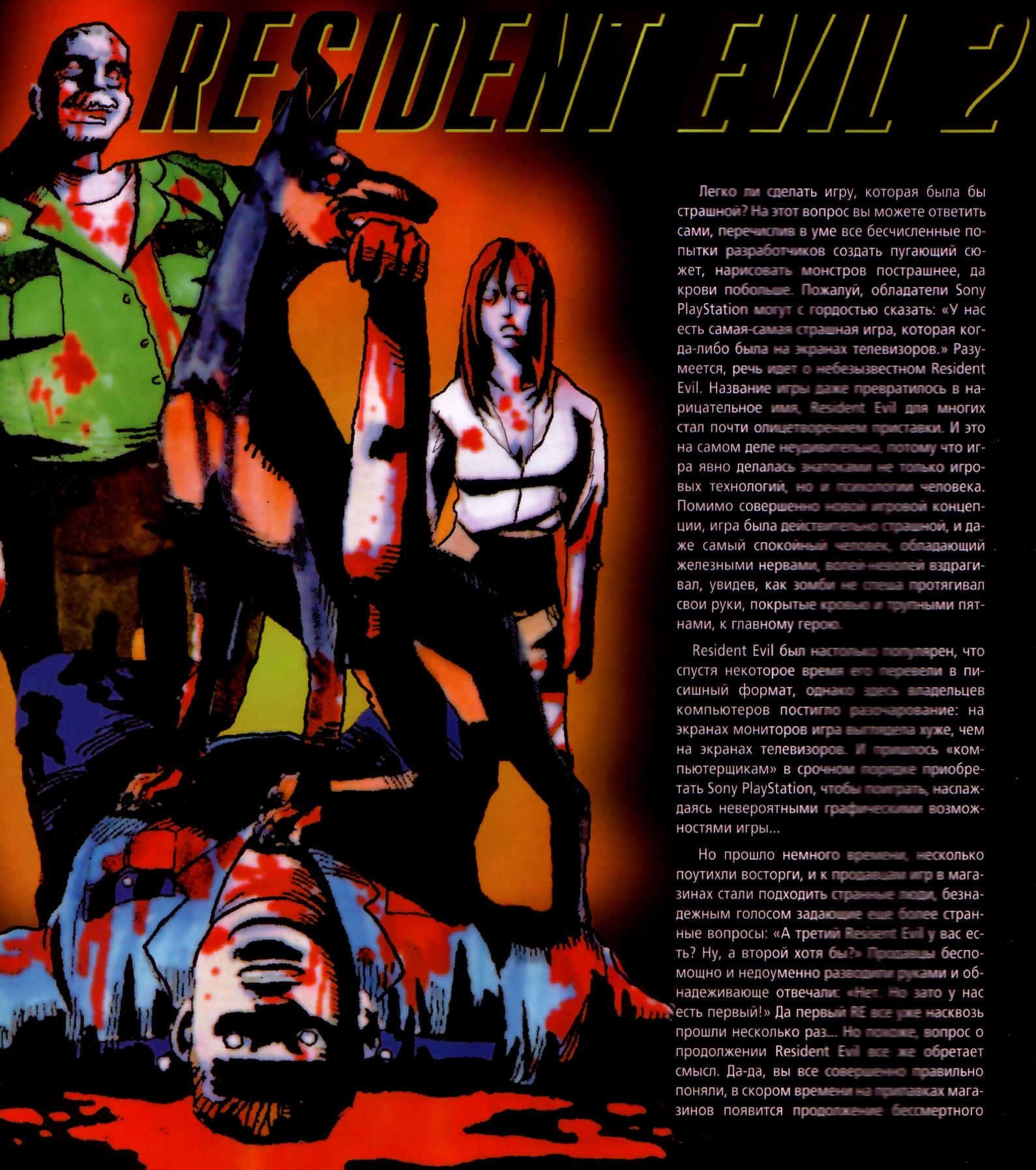
Но без Вашей активной поддержки вся наша деятельность может потерять свой смысл. Поэтому не стесняйтесь и пишите нам в редакцию. Спрашивайте нас обо всем, что Вас интересует, давайте нам Ваши советы и пожелания. Шлите нам свои прохождения и найденные Вами секреты, а также свои собственные мнения о Ваших любимых и нелюбимых играх — мы будем только рады опубликовать лучшие из них. А самым активным читателям, возможно, посчастливится стать нашими постоянными авторами.

А пока мы с радостью представляем на Ваш суд первый номер официального российского журнала о **PlayStation** и надеемся, что он Вам понравится.

С уважением, редакция «Official Playstation»



Игрой Resident Evil 2 мы открываем рубрику «СКОРО». В ней мы расскажем вам о том, какие игры готовятся к выходу, подумаем вместе с вами, смогут ли они взойти на Олимп игровой индустрии, коснемся некоторых проблем их разработки. Как вы понимаете, статьи в этой рубрике будут основываться на вышедших demo-версиях игр и, конечно же, обещаниях разработчиков - наших главных героев. Надеемся, что вы сможете узнать что-нибудь новое для себя и в будущем сделать свой выбор в пользу той или иной игрушки.



Легко ли сделать игру, которая была бы страшной? На этот вопрос вы можете ответить сами, перечислив в уме все бесчисленные попытки разработчиков создать пугающий сюжет, нарисовать монстров пострашнее, да крови побольше. Пожалуй, обладатели Sony PlayStation могут с гордостью сказать: «У нас есть самая-самая страшная игра, которая когда-либо была на экранах телевизоров.» Разумеется, речь идет о небезызвестном Resident Evil. Название игры даже превратилось в нарицательное имя, Resident Evil для многих стал почти олицетворением приставки. И это на самом деле неудивительно, потому что игра явно делалась знатоками не только игровых технологий, но и психологии человека. Помимо совершенно новой игровой концепции, игра была действительно страшной, и даже самый спокойный человек, обладающий железными нервами, волей-неволей вздрогивал, увидев, как зомби не спеша протягивал свои руки, покрытые кровью и трупными пятнами, к главному герою.

Resident Evil был настолько популярен, что спустя некоторое время его перевели в письший формат, однако здесь владельцев компьютеров постигло разочарование: на экранах мониторов игра выглядела хуже, чем на экранах телевизоров. И пришло «компьютерщикам» в срочном порядке приобрести Sony PlayStation, чтобы поиграть, наслаждаясь невероятными графическими возможностями игры...

Но прошло немного времени, несколько поутихи восторги, и к продавцам игр в магазинах стали подходить странные люди, безнадежным голосом задающие еще более странные вопросы: «А третий Resident Evil у вас есть? Ну, а второй хотя бы?» Продавцы беспомощно и недоуменно разводили руками и обнадеживающе отвечали: «Нет. Но зато у нас есть первый!» Да первый RE все уже насквозь прошли несколько раз... Но похоже, вопрос о продолжении Resident Evil все же обретает смысл. Да-да, вы все совершенно правильно поняли, в скором времени на прилавках магазинов появится продолжение бессмертного

хита под вполне логичным названием Resident Evil 2.

Вообще, перед выходом какой бы то ни было игры я всегда обращаю внимание на ее название. В данном случае меня интересует цифра «2», а конкретнее, чем продолжение будет отличаться от оригинальной игры, в чем будут заключаться их сходства. Прежде всего необходимо отметить, что Resident Evil 2 - это действительно продолжение, сиквел*, основ-



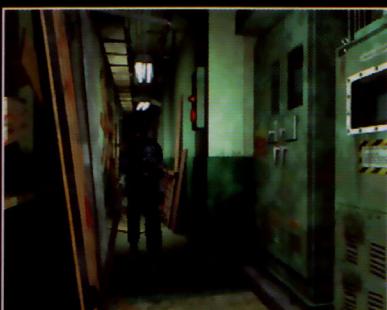
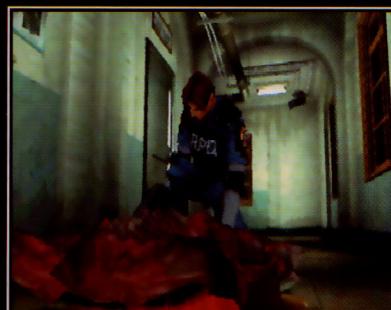
ным критерием для определения которого является сюжет. Пока этот весьма и весьма немаловажный элемент игры хранится разработчиками в тайне, поэтому нам все же следует обратить внимание на что-нибудь другое.

Уже вне всяких сомнений, что привычный игровой процесс и интерфейс сохранятся практически без изменений. Тут хотелось бы сделать небольшое лирическое отступление. Не секрет, что Resident Evil - это, в принципе, первая трехмерная игра на Sony PlayStation, в которой безусловно выполнено передвижение персонажей и всяческая анимация. Почему? Во-первых, потому что разработчики совершенно справедливо сделали выбор между модой и технологическими возможностями игры. Кто-то может спросить меня: «А при чем тут, собственно, мода?» Дело в том, что с выходом Mario 64 и его бесчисленных клонов трехмерность ассоциировалась у многих разработчиков с камерой, которая должна быть за плечами главного героя и постоянно следовать за ним, куда бы он ни направился. В конце концов, эта несчастная камера стала для многих самоцелью, а мы в качестве результата получали «разваливающиеся» полигоны, «ползающую» текстуру, нереалистичную анимацию и прочие неприятные вещи. Если воспользоваться в данном случае появившимся недавно термином «интеллект камеры», то



надо отметить, что в большинстве таких игр он был равен нулю, из-за чего играть было практически невозможно. А разработчики из Capcom поступили мудро. Они совершенно правильно решили, что чем следовать глуповатой, изменчивой моде, лучше придумать что-нибудь свое, что могло бы работать и работать лучше в данных условиях. Именно поэтому камеры в Resident Evil строго зафиксированы в определенных местах. И обратите внимание, насколько места эти были удачно выбраны: игроку было доступно сразу все пространство, доступное герою. Куда там камерам, обладающим интеллектом! Полигоны остаются в целости и сохранности, и, кроме того, прекрасно выглядят очень даже реалистичная анимация высочайшего качества. Но у описанного gameplay* есть только один недостаток, а именно невысокое качество динамичности.

Но вернемся к Resident Evil 2. Как я уже сказал, изменения в игровом процессе будут носить чисто косметический характер. И, конечно же, останутся уже воспетые мной зафиксированные камеры. Однако разработчики обещают, что им удастся поднять уровень динамичности в игре. Также доносятся обещания о более реалистичном передвижении персонажей. Читатели «Official PlayStation» помнят наверное, что персонажи в первом Resident Evil ходили, в принципе, красиво, однако не вполне реалистично. Было в них что-то от



мертвых полигональных моделей, запрограммированных соответствующим образом. Когда фигуры персонажей не двигались, они производили приятное впечатление, однако во время движения впечатления чуточку изменялись не в лучшую сторону. Куда лучше смотрелись движения зомби. Ведь им-то по праву своей специальности и надо былоходить запрограммировано.



Разработчики обещают, что в Resident Evil 2 им удастся справиться с этой проблемой нереалистичного передвижения. Пока, правда, не вполне понятно как. То ли усовершенствовав анимацию, в результате чего может пострадать динамичность, то ли более тщательно смоделировав физическую модель передвижения персонажей. Вполне возможно, что программисты пойдут вторым путем. Кстати, моделирование физических законов реально-



го мира в играх становится все более действенным способом наделить тот или иной игровой момент реалистичностью. И это в общем-то неудивительно. Технологическая мощность приставок достигла того уровня, когда можно позволить буквально воссоздать реальность на экранах телевизоров, не теряя при этом производительности. В принципе, еще во времена первого Resident Evil можно было говорить об определенной степени вживления физических законов в виртуальную ткань игры, однако на этот раз, думаю, придется размышлять о принципиально новых игровых особенностях.

Что касается графического изображения, то надо сказать, что больших изменений игра с этой точки зрения не претерпит. Незначительно улучшится качество текстурирования персонажей, увеличится количество полигонов, возможно, изменится цветовая палитра: цвета станут более яркими. Однако вряд ли можно будет говорить еще об одном графическом уровне, как во времена первого Resident Evil.

Совсем недавно разработчики из Сарсом вынесли первую демо-версию игры, и, в принципе, уже сейчас можно сказать немало о тонкостях игрового процесса. Лично меня больше всего поразили достаточно большая открытая местность, на которой происходит действие. В одном из отрывков игры разработчики проде-

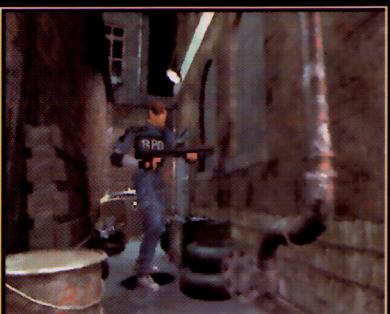
монстрировали, как главный герой по имени Леон Кеннеди (Leon Kennedy) бежит по достаточно широкой улице, на которой ясно различается мусор, горящие машины и, конечно же, стада зомби, которые, судя по их поведению, значительно поумнели со времен первой части. Смотрится все это, как художественный фильм с талантливыми актерами в главных ролях, без всяких намеков на искусственность происходящего. Удивительно, каким образом разработчики смогли со своим графическим движком создать почти неограниченную трехмерную территорию. Такое разумное использование ресурсов приставки, имевшихся в распоряжении программистов, является собой чуть ли не геройский подвиг с технологической точки зрения.

В demo-версии также присутствует несколько головоломок, однако не стоит хвататься за голову любителям action'a*. Головоломки в общем-то просты, хотя и придуманы не без остроумия. Из оружия очень здорово сделана винтовка, с помощью которой можно запросить уложить зомби, даже близко его не подпуская. Кстати об оружии. Как вы все наверное помните, одним из недостатков первого Resident Evil было то, что отсутствовали какие бы то ни было способы прицеливания из огнестрельного оружия. Как результат, очень большое количество боеприпасов тратилось впустую, а ведь лишний патрон в RE был на вес золота. Тут разработчики не стали изобретать



велосипед и поступили очень просто - ввели в игровой процесс autoaim (автоприцеливание). В общем-то, для action'ов* от первого лица это уже не в диковинку, а для таких игр, как Resident Evil, все еще ново. Для того чтобы лучше представить себе, как это будет выглядеть, вспомните Лару Крофт, героиню игровой индустрии из Tomb Raider. Игровой процесс стал чуть аркадней*, но, с другой сторо-



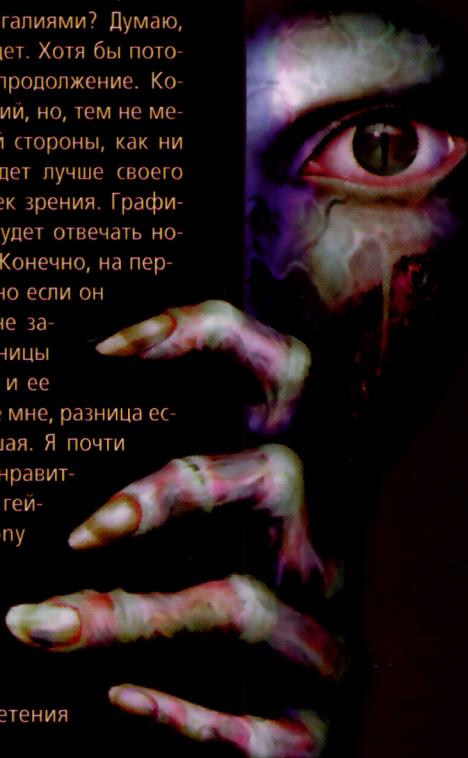


ны, играть стало проще. Хотя, пожалуй, простота эта касается только управления, все остальное стало сложнее раз в десять. Зомби оказались не просто ожившими мертвецами, а незаурядными интеллектуалами. Неожиданно зайти в комнату через дверь - это теперь самое обычное дело для них. А учитывая еще и их неимоверно агрессивный характер... В общем, каким бы профессионалом в Resident Evil вы себя не считали, не думайте, что вы им останетесь с выходом Resident Evil 2. Учиться придется заново, тем более, что игру за 3 часа точно не пройдешь. Как минимум пару недель точно повозишься. Demo-версия Resident Evil 2 представляет из себя пятипроцентный отрезок игры, но чтобы пройти его, скажу откровенно, пришлось изрядно помучиться. Помучиться - в хорошем смысле слова. То есть, иначе говоря, Resident Evil 2 представляет из себя такую игру, в которой даже сам процесс освоения игрового пространства, открытие тонкостей gameplay* доставляет подлинное наслаждение.

Итак, чем будет Resident Evil 2? Будет ли это новый хит, культовая игра с полагающимися этому высокому статусу регалиями? Думаю, что хитом RE2 все же не будет. Хотя бы потому, что это вполне явное продолжение. Конечно, не набор новых миссий, но, тем не менее, продолжение. С другой стороны, как ни крути, а Resident Evil 2 будет лучше своего старшего брата со всех точек зрения. Графика, игровой процесс - все будет отвечать новым требованиям игроков. Конечно, на первый взгляд, геймер, особенно если он невнимательный человек, не заметит вообще никакой разницы между оригинальной игрой и ее продолжением. Но поверьте мне, разница есть. И она достаточно большая. Я почти не сомневаюсь, что игра понравится самому широкому кругу геймеров. Владельцы Sony PlayStation просто не имеют права пройти мимо Resident Evil 2. Ну а для всех остальных игра должна стать своеобразным стимулом приобретения приставки.

События в мире игровой индустрии можно в условно разделить на две группы. В первой будут события положительные, а во второй - напротив, резко отрицательные. Думаю, что первую группу (по крайней мере, для PlayStation) возглавит обязательно Resident Evil 2.

Первой игрой, которую мы рассмотрели в рубрике «СКОРО», стал Resident Evil 2. Как знать, может быть, в этом видно знамение судьбы. Будем надеяться, что будущие игры и рубрики во многом совпадут. А еще будем надеяться, что и последующие игры, которые мы будем рассматривать в «СКОРО», будут такими же удачными, каким будет Resident Evil 2!

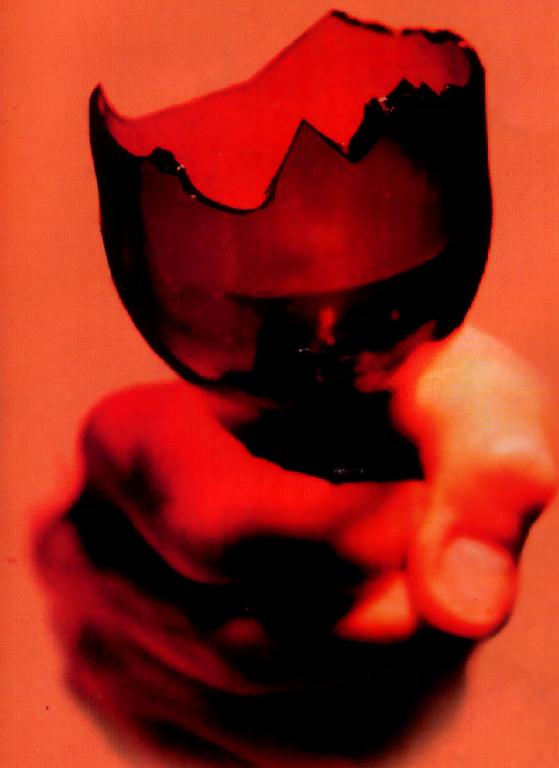


FIGHTING FORCE

Жанр
Action

Игроков
1-2

Издатель
Eidos

**Карта памяти –
один блок**
**Совместима с
аналоговым контроллером**


Многие современные игры похожи на фильмы. Вот, к примеру, проект от компании Eidos Fighting Force, разработанный Core Design (Tomb Raider 1&2, ThunderStrike 2), представляет собой самый настоящий боевик с переизбытком стереотипных отрицательных персонажей и огромным количеством ударов по челюстям, носам, животам и многим другим жизненно важным органам.

При изучении Fighting Force вспоминается Final Fight от Capcom (Street Fighter 2, Resident Evil 1&2). Сравнение приходит на ум благодаря схожим концепциям игр - мордобой в качестве самоцели. Продукт Eidos'a значительно «продвинутей» Capcom'овского благодаря вновь увеличившемуся количеству ударов и тому, что игроки свободно передвигаются по большим трехмерным пространствам уровней. Кстати, именно эта свобода передвижения разветвленными путями и составляет главное и самое значительное отличие Fighting Force от предшественников. Семь общих уровней плюс несколько дополнительных, секретных, и еще арены для выяснения личных отношений - это много. Продвижение игрока по игре связывается единой сюжетной линией, такой прямой, что начинаешь думать о прямизне мозговых извилин ее придумавшего. Даже пересказывать это убожество не хочется. Но серьезным достоинством игры оказывается управление - отлаженное и

продуманное. Герой игры мгновенно реагирует на Gamepad*, а легкость осуществления всех движений делает бой просто интуитивным. В результате, драться становится очень удобно, хотя файтинг окончательно превращается в удар ради удара, пинок ради пинка и сводится к быстрому нажиманию кнопок. А то, что для одних очень увлекательно, для других - сущая пытка. Сам процесс игры представляет собой чистый action, без примесей. Игра, как и полагается, усложняется по мере прохождения, и никакие загадки и стратегические элементы не могут разнообразить монотонное избиение бесчисленных врагов. Игрок может выбрать себе героя из четырех хорошо разработанных персонажей. Персонажи сильно индивидуализированы и потому различны по боевым качествам, сильным и слабым сторонам, боевым движениям и полу. В принципе, все четверо представляют собой "настоящую" американскую урбанизированную молодежь, пересмотревшую немало фильмов Джеки Чана. Некоторые игровые территории становятся доступны лишь при игре за определенного героя. Графика игры-претендента на самую интерактивную среду требует очень мощного engine'a*. Конечно, доработанный движок Tomb Rider-a позволяет созидать солидные трехмерные пространства с множеством объектов, но здесь не все гладко. Не очень хорошо подобраны текстуры, временами становятся заметными полигонные шероховатости, возникают неприятные тормоза, особенно при обилии соперников. Но это не удивляет при такой навороченности проекта - ведь большинство объектов подвергаются разрушению и деформации. Звук разочаровывает. Удар по чьему-нибудь лицу бейсбольной битой почти не отличается от удара железным прутом. Но это еще что: - когда отрицательный персонаж получает удар, скажем кирпичом, а раздается звук падающего портфеля, это значит, что что-то серьезно не в порядке. Игра похожа на Sega'вскую Die Hard Arcade, хотя Fighting Force длиннее и интересней с точки зрения уровней - сказывается опыт работы профессионалов из Eidos. Выбор оружия впечатляет... Как и свои видеокассетные собратья, FF предназначен ограниченной аудитории потребителей. Это люди, которые еще не насытились мордобоем без лирических наслаждений в играх типа Final Fight. Остальным произведение именитой Eidos может показаться однообразным и монотонным.


Альтернатива:
Batman Forever - 40%

Nightmare Creatures - 90%

Новинки CRASH BANDICOOT 2

Жанр
Аркадная бродилка

#Игроков

Издатель
SCEE



Карта памяти –
один блок

Совместима с
аналоговым контроллером



Альтернатива:

Croc - 90%

Pandemonium 2 - 70%

Crash Bandicoot - 80%

Самой успешной за последнее время приставке на игровом рынке уже почти три года, но все же до сих пор культовый персонаж, который у всех ассоциировался бы с этой консолью*, пока еще не появился. Большие надежды в свое время связывала с Crash Bandicoot, весьма экстравагантным персонажем, который, по замыслам компании, должен был разделить трон игровой индустрии вместе с Марио и Соником, а может быть, и отнять его у этих известных героев. Увы, игра, на которой дебютировал новый герой, оказалась далека от совершенства и была слишком обыденной. Но все же ни разработчики, ни издатели не разочаровались в обаятельном оранжевом «грызуне», и решили продолжать с ним сотрудничать. И, надо сказать, результаты их совместных усилий впечатляют. Вторая часть игры Crash Bandicoot действительно довольно сильно отличается от первого опыта, причем в лучшую сторону. Внеся множество поправок как в движок игры, так и собственно в игровой процесс, разработчики заставили обновленного Крэша засверкать по-настоящему. Самое главное заключается в том, что серия действительно показывает некоторую оригинальность, находит свое место на огромном рынке аркад и, в конце концов, приобретает собственное лицо. Не будем вдаваться в сюжетные перипетии, скажем только, что на сей раз Крэшу не просто нужно проходить уровень за уровнем в поисках выхода, а еще и искать попутно некие фиолетовые кристаллы, сбор которых как раз и критичен для прохождения уровней. В отличие от прошлой игры, в новой серии нет прямолинейности, и уровни, идущие «пакетами» по пять штук, можно проходить в любом порядке. Как только все пять кристаллов будут найдены, вы сможете подняться (через злобного босса) на очередной этаж большой космической крепости, чтобы выполнить очередные пять заданий. Помимо кристаллов вас попросят собирать еще и самородки, которые всегда спрятаны на уровнях лучше, и поэтому найти их значительно сложнее.



Самым приятным сюрпризом в Crash Bandicoot 2 для любителей аркады* станет разнообразие уровней. Пусть это не Марио, но все же развернуться действительно есть где. Помимо стандартных лесных уровней вас попросят проходить уровни в огромных трубопроводах, на реках с большими водопадами, на заснеженных лугах, в пещерах и даже в космическом безвоздушном пространстве, где главный герой будет передвигаться при помощи реактивной установки в состоянии полнейшей невесомости.

Самым приятным видом транспорта станет, без всяких сомнений, маленький белый медведь, на котором надо скакать через ледяные скалы и пробитые лунки во льдах, в которых резвятся кашалоты или дельфины. Внимание авторов к детали чувствуется постоянно, проработан каждый листочек, каждая волна в реке и даже каждый ящик с незабвенными яблоками. Кстати, яблокам теперь найдено еще одно применение помимо дарения халавных жизней. Дело в том, что один из боссов также требует для своего поражения швыряния огромного количества этих прекрасных жизнетворных плодов.

Графическое оформление игры выполнено пусть и не на порядок, но все же значительно лучше, чем в первой серии игры. Лучше всего авторы потрудились над анимацией, в результате чего вода стала выглядеть, как настоящая. Отражения в зеркалах, изменение формы и объемов предметов, - все это говорит о том, что разработчики немало потрудились над доведением движка до совершенства. При всем этом никакого торможения не наблюдается. Несмотря на то, что Crash Bandicoot все же остался двухмерной аркадой в «полутрехмерном» мире, яркость красок, быстрота игрового процесса и, главное, прекрасное построение уровней дают право говорить об этой игре как о лучшей аркаде для PlayStation. И это правда. Более интересного аркадного времязнепропровождения на этой приставке вам не найти.



GRAN TURISMO

Жанр
Гонки

#Игроков
1-2

Издатель
SCEE

Карта памяти –
один блок

Совместима с
аналоговым контроллером



Как уже не раз бывало ожидаемая революция грядет с Востока, из Страны восходящего солнца. Отказавшись (наверняка на время) от своего любимого жеваного-пережеваного сладенького стиля рисованной мультипликации, самая трудолюбивая нация на Земле готова предложить нам совершенный симулятор* гоночного автомобиля. *Gran Turismo* - что это? Вообще, *Gran Turismo* - это класс элитных спортивно-туристических автомобилей, и, следовательно, игра посвящена именно этим, внушающим страх и благовение произведениям машиностроительного искусства (средствами передвижения их назвать язык не поворачивается). Итак, приготовьтесь радоваться и кидать в воздух шапки с криками «Ура!». В игре 87 (!) лицензионных машин от десяти ведущих мировых производителей этого класса. В эту десятку входят Mitsubishi, Chrysler, TVR, Subaru, Aston Martin, Mazda... Достойные имена и не менее достойные машины. Еще ни в одной игре не было столько «настоящих» автомобилей, столь непохожих друг на друга. Машины *Gran Turismo* рассчитаны на широкие дороги, на езду, больше похожую на свободный полет, на упоение красотой мелькающих мимо пейзажей и на чувство красоты самого происходящего. Что может быть лучше, чем прекрасная спортивная машина в движении?

Команда разработчиков использовала детализированную статистику характеристик каждого автомобиля, добиваясь тем самым максимального соответствия между настоящей и виртуальной машинами. Особое внимание удалено поведению, характеру машины на дороге. SCE Japan утверждает, что такого соответствия еще

нигде не было, что за разными формой и цветом стоит не мифическая разница, а действительно разные, почти живые существа. В V-Rally машины были «настоящими», но GT - это шаг вперед. Нельзя сказать, что проект SCE не испытал влияния таких шедевров, как то же самое V-Rally. Разработчики прямо говорят, что они играли и в World Rally Championship и в TOCA Touring Cars.

Игра начинается с одной, прямо скажем, далеко не самой классной машины, и с пачкой долларов в руке. Тут уместно напомнить, что в мире элитных машин цены тоже элитные и одной пачкой тут никак не обойтись. Выигрывая заезд за заездом, вы зарабатываете нехилые суммы денег, разживаясь новыми машинами и запчастями.

Судя по демо-версии, это даже не шаг, а прорыв. Графика игры не только уникальна, но и завораживающе прекрасна. Зрешище так захватывает, что хочется посмотреть один и тот же заезд несколько раз подряд, регулируя положение камеры и наслаждаясь мельчайшим лучиком солнца, мелькнувшим на полированной поверхности вашего «железного коня». Были специально разработаны уникальные технологии «Environment Mapping» и «Automobile Physics Simulation Model». Собственно говоря, рассказывать об этом «пиршестве красок» бесполезно - это надо видеть. Из SPS выжимается то, о чем многие не думали и не мечтали. Само собой, что кроме повышенного внимания к красоте автомобилей, авторы уделили не меньше бесконечных ночей разнообразным ландшафтам и пейзажам, на фоне которых должны будут протекать заезды.

Лидер команды разработчиков, Kazunori Yamauchi, вынашивал концепцию *Gran Turismo* долгих пять лет. Он работал над Motor Toon Grand Prix, но оставил этот проект ради того, о чем всегда мечтал - ради создания совершенно нового симулятора автомобиля. По его словам, ему и его команде уже удалось достичь того, что еще не было видано на PlayStation. Так ли это? Ждать нам осталось совсем недолго - скорее всего, уже весной 1998 мы сможем проверить на практике, удалось ли Yamauchi исполнить заветную мечту... Очень многое говорит о том, что вполне удалось.



Альтернатива:

V-Rally - 70%

Formula 1 CE - 65%

World Rally Championship - 65%

Новинки

G-POLICE

Жанр
Action/петалка

#Игроки

Издатель
PSYGNOSIS



Карта памяти –
один блок

Совместима с
аналоговым контроллером



Альтернатива:

WarHawk - 80%

ThunderStrike 2 - 80%

Star Fighter - 60%



Наверное, многие любители видеоигр мечтают получить игру, которая была бы и динамична, и красива, и чтобы действие происходило в городе. Обладатели PlayStation могут считать, что мечта их сбылась. Разработчики из Psygnosis (WipeOut XL, Destruction Derby 1&2, Colony Wars) наконец-то сделали долгожданный G-Police. Начнем с сюжета. Действие происходит в далеком будущем, и не на Земле, а на спутнике Юпитера - Каллисто. Многочисленные корпорации и мафия борются между собой за влияние на спутнике. Однако в войнах корпораций гибнут и невинные люди, поэтому официальные органы управления не могут позволить продолжаться беззаконию.

Но что они могут противопоставить настоящим наемным солдатам, которые хорошо обучены в вооружен? Даже полиция бессильна перед ними. Однако после того, как вы вступаете за законность и справедливость на Каллисто и начинаете работать в полиции, ситуация резко меняется. Чем закончатся войны с беззаконием, зависит только от вас. Полиция будущего представляет из себя пилотов специальных истребителей. Истребители эти предназначены специально для полетов по городу, они очень быстры и маневренны.

Итак, как вы наверное уже догадались, вам предстоит управлять как раз таким истребителем и уничтожать военные силы преступных корпораций на улицах города. Точнее, не на улицах, а над ними. Что можно сказать об игровом процессе? Во-первых, полеты абсолютно трехмерные и особенно эффектно смотрятся среди городских зданий. Вы можете не только летать в любом горизонтальном направлении, но также вверх и вниз. Над небоскребами можно взлететь настолько высоко, что поверхность спутника скроется от вас во вполне правдоподобном тумане. Во-вторых, врагов, которых, надо сказать, мало почти не бывает, несмотря на полную трехмерность, не так уж и сложно уничтожать, потому что управление в игре реализовано на редкость удачно.

Стоит только немножко потренироваться в специально предназначенных для этого мис-

сиях - и вы обязательно почувствуете себя асом. Графически G-Police представляет из себя игру, которая если не революционна, то, по крайней мере, очень необычна. Настолько великолепной графики в трехмерной игре на PlayStation вы точно еще не встречали. Прекрасная прорисовка полигонов, классные текстуры, взрывы и многообразные эффекты освещения создают впечатление игры с необыкновенной графикой. Даже Colony Wars - игра, кстати, очень похожая - вряд ли сможет соперничать с G-Police со своими графическими оформлением и эффектами. Хотелось бы отметить, насколько качественно разработчики воссоздали атмосферу города будущего. В то время как вы будете отстаивать справедливость в сражениях с преступниками, на улицах города будет идти своим обычным ходом жизнь обычных людей. Иной раз испытываешь горькую досаду, обнаруживая, что тебя подстрелили как раз в тот момент, когда ты наблюдал за каким-нибудь грузовиком, спешащим по своим делам. А ведь кроме грузовиков в игре еще достаточно того, чтобы почувствовать, что в городе идет своим ходом нормальная жизнь. В заключение скажем, что не так уж много мы видели игр такого качества, чтобы не обратить внимания на G-Police. Игра просто превосходна и может расчитывать на множество поклонников. И если у вас до сих пор нет G-Police, то следует как можно быстрее исправить такую ошибку.

TIME CRISIS

Жанр

Стрелялка с пистолетом

#ИгроКРВ

Издатель
NAMCOКарта памяти –
один блокСовместима с
пистолетом

Среди действительно большого «контингента» видеоигр, устанавливаемых в аркадных залах, весьма почетное место занимают так называемые «световые тирсы», то есть автоматы, главной задачей игрока в которых является ведение огня на поражение по множеству противников из какого-нибудь оружия. Как правило, это бывает ружье, пистолет или даже автомат. Игры этого жанра выпущено уже весьма много, и, учитывая его популярность, большинство из наиболее известных подобных автоматов вскоре переместились на игровые приставки. На приставках уже существует достаточно приличный выбор подобных игрушек - от Mad Dog на 3DO до великолепной Virtua Cop на Sega Saturn. Что же касается PlayStation, самой популярной на данный момент игровой приставки, то на ней ассортимент до поры до времени был не настолько широк. Теперь же все изменилось с выходом одной из лучших аркадных стрелялок Time Crisis. Автомат с одноименным названием компания Namco (Tekken 2, Soul Blade, Ace Combat) выпустила около года назад, и он тут же обрел немалую известность, благодаря некоторым ранее не встречавшимся в подобных играх особенностям, а также прекрасной графике и звуку. И вот уже совсем недавно был совершен перевод на PlayStation. Что же приобрела и что потеряла игра в результате смены своего жилища?

Namco слегка изменила игровую концепцию и добавила новых сцен в игру, которая в аркадной версии, конечно, была слишком коротка. В связи с этим всем фанатам игрового автомата просто обязательно посмотреть на эту игрушку - ведь только в PlayStation-версии вы сможете найти новые эпизоды. Увеличилось количество различных опций, все сделано для максималь-

ного комфорта игрока, о котором Namco действительно заботится. Графика не претерпела изменений в лучшую сторону, а стала, наоборот, выглядеть немного хуже, чем в версии для игрового автомата, и это вполне понятно - ведь приставка, в принципе, не способна выдавать изображение такого качества. Несмотря на некоторые уступки в графическом оформлении, авторам из Namco удалось все же сохранить вполне приемлемую скорость игрового процесса, а это, в принципе, для игры такого рода значительно важнее. Точно так же сделано и с анимацией: она осталась действительно плавной и весьма быстрой, правда, в очертаниях персонажей появилось больше угловатости, а полигональные поверхности уже не выглядят так гладко. Но все же, можно с уверенностью сказать, что команда разработчиков сделала все возможное, чтобы игра не потеряла первоначального облика, чего, собственно, и требовали от нее поклонники Time Crisis.

Основным достоинством игры, выделяющим ее на фоне остальных подобных продуктов, является возможность некоторого участия игрока не только в стрельбе, но и в передвижении героя. Как и в других играх, движение идет как бы по рельсам, но только в Time Crisis скорость этого движения может определяться игроком. Всегда можно замедлить шаг, чтобы лучше прицеливаться, или же пробежать перед врагом на большой скорости, сметая все на своем пути. В этом смысле Time Crisis действительно является новым словом в жанре.

Среди некоторого количества нововведений, которые Namco пожелала включить в версию на PlayStation, новый режим Arcade, максимально приближающий ощущения игрока к автомату аркадного зала. Однако, со свойственной себе старомодностью, та же фирма решила оставить Time Crisis исключительно однопользовательской игрой, и любителям пострелять вдвоем, похоже, в этом случае ничего не светит. Важно отметить, что в комплекте с игрой идет световой пистолет. В целом, игра является весьма достойным примером качественного переноса на игровые домашние системы. Однако сама игра, в принципе, не представляет из себя ничего такого, чего бы мы раньше не видели. Концепцию Time Crisis можно определить словами: «Тот же тир, но теперь уже у вас дома». Достойно, просто и со вкусом.



Альтернатива:
Maximum Force - 66%

Area 51 - 80%



CRASH

BANDICOOT™

2

CORTEX STRIKES BACK™



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT™

ШОУЖИКИ MESSIAH

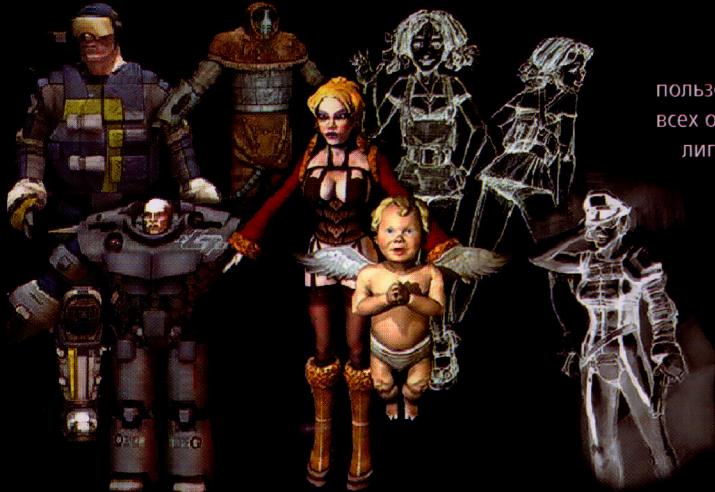
Жанр
3D-Action

#Игроков

Издатель
INTERPLAY



Совместима с
аналоговым контроллером



После потрясающего успеха «Червяка Джима» на игровых приставках, компания Shiny Entertainment (Earth Worm Jim, MDK), казалось бы решила расстаться с консолями, и посвятить себя разработке игр для персонального компьютера. Выпустив год назад интересную трехмерную стрелялку* MDK, ее президент несколько раз даже заявлял, что ничего подобного ему, кроме как на PC, сделать больше не удастся. Тем не менее, без особого энтузиазма компания отдала свой хит для перевода на PlayStation сторонней компании. Спустя полгода, увидев свое творение на игровой системе, ему пришлось взять свои слова обратно. Не только MDK смог уместиться в сравнительно небольшую оперативную память PlayStation, но и засиял там новыми красками. И вот теперь, их следующий проект Messiah, вместо того чтобы сначала порадовать игроков на PC (как это было изначально задумано), создается сразу на 32-битную систему от Sony. И кроме как хорошей новостью это событие по другому назвать нельзя.

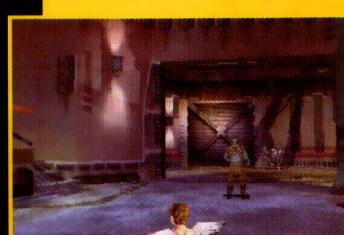
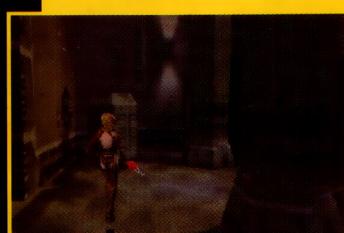
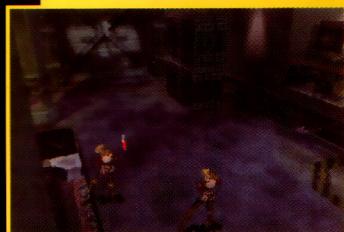
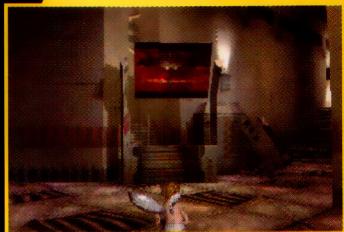
На сегодняшний день технология, использованная в Messiah, не знает себе равных. Не вдаваясь особо в технические подробности, можно смело сказать, что по количеству и качеству полигонов, выдаваемых на экран, она здорово опережает все виденное до последнего момента на PlayStation. В игре будет ис-



пользовано освещение в реальном времени всех объектов, плавное сглаживание границ полигонов, а также высокая степень детализации персонажей. При всем при этом, в демо-версии игры не было заметно даже намека на торможение, даже когда на экране находилось сразу несколько персонажей одновременно.

Что касается самой игры, то здесь Shiny постаралась сделать ее как можно более оригинальной и в то же время не особо заумной. Вы выступаете в роли ангела со всеми вытекающими из этого последствиями. Он движется, как ребенок, и пока не может долго летать. Кроме того, он пока не в силах в одиночку бороться со злом, поэтому на протяжении всей игры вам придется поочередно вселяться в разных персонажей, чтобы с их помощью решать те или иные проблемы. Но Messiah уже нельзя называть очередной веселой игрой от Shiny наподобие MDK или Джима. Совсем наоборот. Атмосфера приближающегося конца света, переданная в этой игре, может, напротив, сделать ее предметом скандала. Да и к тому же убийцу в невинном облике ангела, мягко говоря, мы раньше в приставочных играх не видели. И кто бы мог подумать, что все это создали авторы «Червяка Джима».

Но пока разработка игры все еще находится в самой начальной стадии, поэтому более детального анализа этой игры ждать от нас не приходится. Тем не менее, технология, на которой будет работать эта игра, уже готова и была не раз продемонстрирована на всевозможных выставках, где произвела настоящий фурор. К сожалению, самой «игры» за технологией никто не разглядел. Поэтому мы, возможно, еще не раз вернемся к этому перспективному проекту.



Альтернатива:
Tomb Raider 2 - 80%
MDK - 70%

Новинки ONE

Жанр
3D-Action

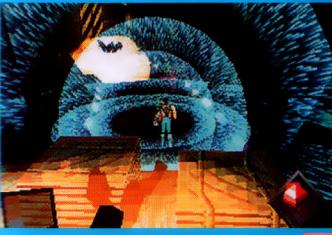
#Игроков

Издатель
ASC Games



Карта памяти –
один блок

Совместима с
аналоговым контроллером



Альтернатива:

Tomb Raider 2 - 150%

MDK - 130%

Делать игры - весьма трудоемкое занятие. Делать хорошие игры - тем более. Поэтому совершенно понятно, что достойных игр мало. Тем обиднее видеть отличную игровую концепцию, «одетую» в шикарную графику и имеющую все шансы стать хитом, но с очень низкой играбельностью.

Речь идет о новом Visual Concepts'овском (Desert Strike, NHL'97)shooter'e, выпущенным под католическое Рождество - о игре One. Да, отличный подарок мог бы получиться для всей играющей общественности. Мог - но не получился. Жалко... Но давайте по порядку.

Игра начинается с того, что Джон Кейн, главный герой, просыпается в незнакомом помещении. Времени на раздумья нет - за окнами здания появился армейский вертолет с типичным для рассматриваемого жанр игр заданием: «Найти и уничтожить!». Кейн вынужден спасаться и бежать, пригибаясь под огнем лазеров и уверачиваясь от ракет (управление, кстати, уже перешло в ваши руки). Это пробежка по длинной платформе с ее динамикой, гладкими и отлаженными движениями Джона, с напряженностью действия, достигаемого не в последнюю очередь замечательной графикой, демонстрирует весь потенциал One, если бы он раскрылся. Но на этом One как шедевр заканчивается и начинается One как орудие пытки.

Если попробовать пройтись по любой другой территории, создается ощущение, что или геймпад* сильно испортился, или Джон Кейн живет исключительно самостоятельной жизнью. Игра изобилует местами, где нужно прыгать. Уже после шестого-седьмого падения перестаешь грешить на себя и подумываешь о криворукости кого-то другого. В самом деле, обидно срываться в узкую щель, которую вы даже не видели из-за плохой работы камеры. У нее есть свойство застревать между объектов, так что учите ходить карнизам на ощупь! Для завершения букета добавим к упомянутым «прелестям» довольно высокую сложность игры и удаленные друг от друга Save point.

Теперь вы можете задать вопрос: «Чего же грустного? Игра-то явно провальная!» Однако судите сами: по графическим качествам One очень впечатляет. Это трехмерный дизайн, полный разнообразных спецэффектов: здесь и дым, и куски взрывающихся объектов, и искры, и многое, многое другое. Отличная цветовая гамма создает соответствующий для игры настрой. Плавные эффекты освещения довершают картину. В общем, графика создает особую динамику игры, так как происходящее на экране разнообразно, только успевай реагировать. Отдельных слов заслуживают взрывы. Что нынче обойдется без этого захватывающего дух действия? Авторы One сделали их на высоком уровне - достоверность и красота.

One - игра в определенной степени новаторская, так как здесь впервые применена интересная штука, называемая Rage Meter. Сия полезная вещь позволяет улучшаться вашим способностям в зависимости от количества и скорости уничтожения врагов. Rage Meter позволяет ввязаться в опасный бой и выйти из него победителем.

Как ни прискорбно, но несмотря на классную графику, на разнообразие миссий, на все очевидные плюсы One, глюки* вкупе с тугим управлением наносят смертельный удар по играбельности* проекта. Господа издатели, не выпускайте игры недоделанными! Не подгоняйте разработчиков! Не губите хорошие проекты!

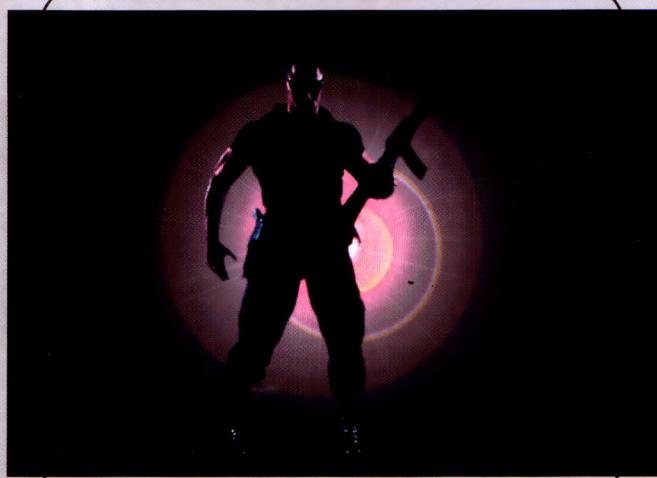


MAXIMUM FORCE

Жанр

Стрелялка
с пистолетом#Игроков
1-2Издатель
BT Interactive

PlayStation™

Карта памяти –
один блокСовместима с
пистолетом

Как-то так повелось, что делать шутеры для лучевого пистолета на PS было не очень модно. Давно уже не выходило чего-либо достойного, а ведь требования для программистов и дизайнеров приставочной игры меняются с каждым днем. Наверняка многим обладателям PS хотелось бы испытать возможности своей приставки, сжимая в руке реальный, или, лучше сказать, материальный пистолет. Однако теперь каждый может себе это позволить в недавно вышедшей игре Maximum Force от Midway (Mortal Kombat 3, War Gods, Area 51).

Игра эта отвечает всем требованиям сегодняшнего дня, и можно смело утверждать, что она является на данный момент одной из лучших представительниц одного из самых дефицитных жанров. В общем-то, сам игровой процесс на первый взгляд ничем не выделяется на фоне аналогичных шутеров, но так кажется только на первый взгляд. Сюжет игры достаточно прямолинеен и вполне отвечает гипераркадной цели игры. Террористы захватили три территории, и настало время вам разобраться с ними. Расшифровывая функциональный смысл сюжета, следует пояснить, что на самом деле Maximum Force - это та игра, про которую можно сказать «три в одной».

Первая часть игры проходит, как это ни странно, на воде. И это, пожалуй, самая захватывающая ее часть, которая как нельзя лучше демонстрирует высокие аппаратные способнос-

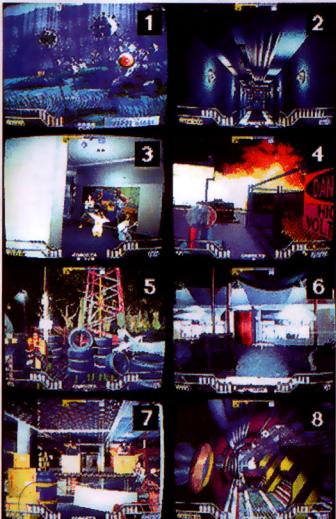
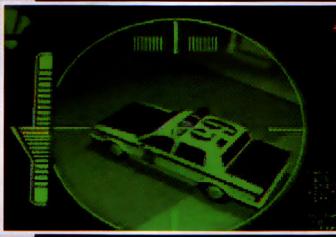
ти приставки. Две другие проходят на улицах города, но и они могли бы выделяться благодаря просто невероятной динамике.

Что больше всего ценится в играх этого жанра? «Качество игрового процесса», - ответит настоящий игрок и будет полностью прав. Ну а качество игрового процесса зависит, в свою очередь, от высокой динамики, а также от того, насколько камера действия следует желаниям игрока. Хотелось бы сразу сказать, что камеры перемещаются необычайно удобно, а иногда они даже смогут удивить самого искушенного поклонника видеоигр. Дело в том, что иногда камера может эффектно уходить под воду или «въезжать» на стену небоскреба, что в процессе игры просто поражает.

Другой приятной неожиданностью являются секретные территории, на которые можно попасть, выстрелив по каким-нибудь предметам. Все это пусть и мелочи, но они в достаточной степени выделяют Maximum Force из ряда аналогичных игр, чтобы ее можно было назвать оригинальной.

Прекрасно реализован и сам процесс стрельбы: если вы промахнулись, то значит, вы действительно промахнулись, но а если попали - вопросов нет. Наряду с великолепной красочной графикой, хотелось бы также отметить реалистичность игрового процесса.

Будьте уверены, иной раз вам действительно может показаться, что все происходит на самом деле.



Альтернатива:

Time Crisis - 150%
Die Hard Trilogy - 120%
Area 51 - 80%

* Игра совместима с любым пистолетом, в том числе и из игры Time Crisis (см. стр. 14)

Новинки

MOTO RACER

Жанр
Гонки

#Игроков
1-2

Издатель
EA



Карта памяти –
один блок

Совместима с
аналоговым контроллером



Альтернатива:
Jet Moto 2 - 80%

Давненько мы не видели хороших игр-могонок, выполненных на должном уровне. Спрайтовые фигуры гонщиков уже утратили свою актуальность, хочется, чтобы и они наконец стали полигональными, да при этом, чтобы они еще и не утратили естественность движений. Совсем недавно на компьютере появилась как раз такая гонка MotoRacer, и вот теперь она, к радости обладателей приставки, перенесена на PlayStation.

Надо сказать, что своего графического качества MotoRacer при переносе не утратил и на PS даже стал еще динамичнее. Вообще, можно смело утверждать, что на данный момент эта игра является самой лучшей мотогонкой на PlayStation. Что же в ней такого особенного? Во-первых, это невиданное доселе качество проработки самых незначительных движений гонщиков. Во-вторых, просто потрясающая простота управления и удивительная динамичность. Но обо всем по порядку.

В игре MotoRacer вам представится возможность прокатиться по 10 разным трассам, каждая из которых обладает своими собственными качествами. О них мы поговорим чуть позже. В режиме Single Player придется состязаться на одной трассе с 23 компьютерными соперниками. И даже самый опытный игрок, мнящий себя специалистом в играх подобного типа, вне всяких сомнений, не с первого раза выиграет гонку и даже вряд ли займет хотя бы одно из первых мест. Поэтому я бы порекомендовал, прежде чем начать серьезные соревнования, потренироваться в режиме Single Mode. В нем вы сможете ознакомиться с тонкостями трассы и управления. И, наконец, в Championship Mode можно устроить чемпионат и проехаться по всем трассам. Но кроме всего прочего в игре есть и такая штука, как режим многопользовательской игры, который превосходно реализован.

ван в MotoRacer. Экран делится пополам, и вдвоем с живым соперником ездить уже точно никогда не надоест.

Трассы в игре вполне оригинальны, и тут следовало бы отметить их характерную особенность в игре. Дело в том, что все они делятся на два типа. Первый - это стандартные трассы, где из мотоцикла придется выжимать максимум скоростных способностей, чтобы занять первые места. Второй - это трассы, которые трассами можно назвать лишь в определенном смысле, так как ездить тут придется фактически по бездорожью. Поэтому скорость мотоцикла здесь отступает на второй план, а на первый выходит скорость реакции игрока, его мастерство управлением мотоцикла. Среди особенно оригинальных трасс хотелось бы особо отметить гонку на Великой Китайской стене.

Перед каждой гонкой игроку предстоит сделать выбор мотоцикла. Мотоциклы отличаются некоторыми характеристиками: максимальной скоростью, разгоняемостью, маневренностью и тормозами. Выбор мотоцикла - дело достаточно серьезное, так как для каждой трассы нужно подыскивать именно тот, который действительно подойдет для нее. Для разных типов трассы мотоциклы разные. И езда на них также отличается. Например, когда мотоцикл разгоняется на бездорожье, гонщик ставит его на заднее колесо, а на обычных трассах езда более традиционная.

В игре существует выбор нескольких видов на трассу. Графически MotoRacer не уступает и даже кое-чем превосходит другие гонки на PlayStation. Пейзажи на трассах просто великолепны, движения гонщиков вполне естественны. В общем, в основных чертах гонка производит впечатление реалистичности происходящего. И при этом MotoRacer - игра очень динамичная.

MOTO RACER

COURIER CRISIS

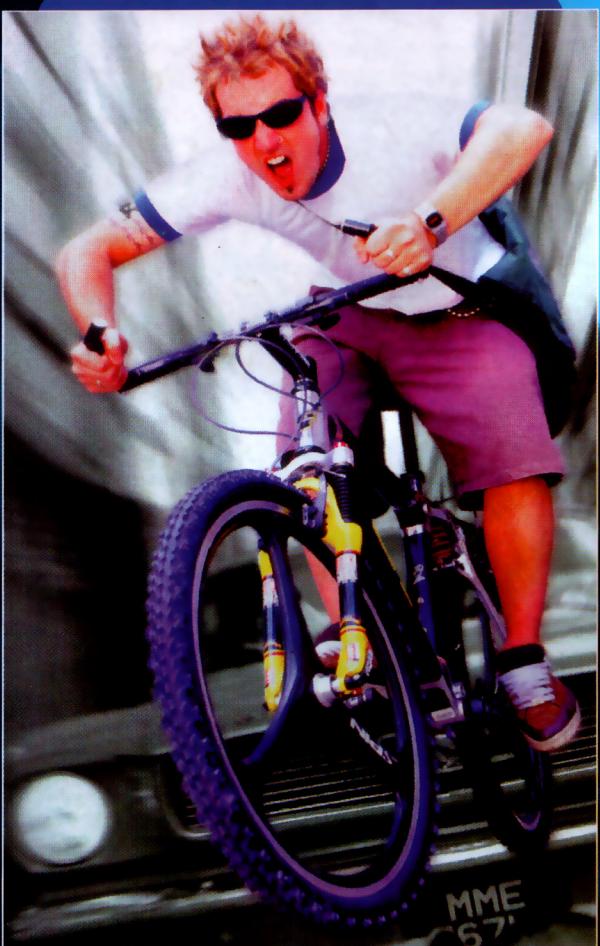
Жанр
Гонки

#Игроков

Издатель
VMG



Карта памяти –
один блок



своего рождения. Времени консультироваться с картой просто нет и приходится по памяти лавировать в лабиринте улиц, уочек и проулков. Городские джунгли должны стать вашей курьерской родиной. Совершенно понятно, что улицы до отказа набиты праздношатающимися прохожими, собаками и машинами. Все без исключения лезут вам под колеса. Придется обходить жестоко, порой очень жестоко. Прохожих будем переезжать шипованными горными шинами, чтобы они учились прятаться при виде курьера, собак будем пинать, чтобы не совали свои хвосты в колеса, а машины будет перепрыгивать, подрезать перед носами водителей и доводить их до умопомешательства. Процесс засовывания тапочки в глотку очередному обывателю сопровождается душераздирающими оцифрованными воплями. Вообще, все звуковое оформление CC заставляет думать о том, что авторы стремились выполнить свой долг по максимуму. Звук и саундтрек отлично дополняет игровой процесс, лишний раз подчеркивая атмосферу спешки и безумия. Кстати, не думайте, что попав под машину, вы сейчас же поднимитесь

и, отряхнув пыль с колен, бодрым шагом устремитесь к своему велосипеду. Нет! не выйдет - кости вашего организма не титановые и даже не стальные, ломаются как в жизни. Скоро вы приобретете огромный опыт общения с работниками машин скорой помощи. Разумеется, босс не будет ждать вашего выздоровления и, выйдя из больницы, вам придется заново искать работу. Так что не ссысь по улицам, не забывайте о вашем здоровье.

Здоровенный трехмерный Yarmouth поделен на пять районов: Центр, Заводская Зона, Порт, Чайнатаун и район со странным названием Skid Row. Все пять разнообразны и славятся своими индивидуальными «достижениями». Чайнатаун порадует склонами и скатами любителей головокружительных прыжков, окончательно опровергающих существование гравитации на планете Земля.



Курьеры вечно торопятся, вечно опаздывают, вечно в стрессе. Стрелки часов для них являются изощренными орудиями садистской пытки. Еще одно их движение - и все летит к чертям. Вы уволены! Courier Crisis охватывает своим действием огромный трехмерный мегаполис, носящий название Great Yarmouth, где вам придется осуществить 250 заданий (миссий), выполняя поручения своих немилостивых шефов.

Любимое средство передвижения курьеров - это горный велосипед, созданный для самых страшных падений, невероятных прыжков и немыслимых скоростей, то есть для всего того, без чего не обойтись в вашем ремесле. Как вы понимаете, чтобы успеть туда, куда успеть почти нереально, вам требуется многое. Прежде всего - надо знать свой родной Great Yarmouth лучше, чем дату

Новинки

SHADOW MASTER

Жанр
3D-Action

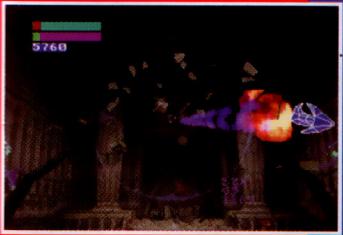
#Игроков

Изатель
PSYGNOSIS



Карта памяти –
один блок

Совместима с
аналоговым контроллером



«Долой поиск ключей! Долой скучные головоломки! Да здравствует настоящий трехмерный Action!» - эти лозунги наверное близки сердцам доброй половины читателей «Official PlayStation». Хотя, уверен, и многие представители из другой половины с не меньшей радостью поиграли бы в такую игру. Итак, спешу вас обрадовать: в скромном времени выйдет Shadow Master. Эта игра позволит пережить вам то наслаждение, которое дарит настоящий Action.

Представьте себе огромную империю, ее правителя-тирана по имени Покровитель Теней... И вдруг в деспотическом государстве происходит восстание группы граждан, обладающих более прогрессивными взглядами. Подавить восстание Покровителю Теней может помочь только Война. Жестокая и бескомпромиссная. Помочь повстанцам, у которых есть всего-навсего один истребитель, сможете вы. С вашей реакцией и талантом пилота. Ваши способности предстоит противопоставить огромному войску Покровителя Теней. Война начинается...

Кстати, к войску императора подходит только определение «огромное», это не художественный домысел автора. Врагов будет настолько много, что уничтожить их будет очень непросто. Как я уже сказал, разноцветных ключей и головоломок вам в Shadow Master не увидеть. Перед вами будут задачи поважней. В самом деле, разве можно решать головоломку, когда в спину стреляет подлый враг? Нет, конечно, а на первом месте - уничтожение армии императора любыми способами. Способов, кстати, немного. Стреляй, уклоняйся от вражеских выстрелов, и ты победишь. Но все не так просто. Прежде всего вам придется долго тренироваться: враги вовсе не слабее вас, а даже сильнее. Более того, они, вдобавок, еще и умны! Только обладатели быстрой реакции, координации и терпения смогут выжить. Остальные обречены на быструю смерть от руки прислужников Покровителя Теней.

Графически игра представляет собой неодинственный интерес. На картинках, которые вы видите, внешнее оформление игры не раскрывается до конца, поверните. Но зато игра в дви-



жении, динамике - это нечто фантастическое! Непрекращающаяся стрельба, удивительные спецэффекты, постоянное движение на фоне великолепных пейзажей производят просто неизгладимое впечатление.

Может быть, некоторые подумали так: «Да, ерунда... Уж такие сложные игры проходили...» Нет, дорогие геймеры, такой игры вам так просто не пройти. И если даже вам посчастливится, и вы вдруг победите войско Тьмы, то Shadow Master вы надолго запомните, это я вам обещаю.

Быструю динамичность обеспечивает также крайне простое управление. Несколько нажатий кнопок - и вы выполнили сложнейший маневр. Еще несколько нажатий кнопок - взрыв, и от врага ничего не остается. Но, напомню еще раз, враг там не один.

Все гениальное просто. Shadow Master действительно с какой-то точки зрения гениально. Ведь для чего мы играем в игры? Да прежде всего, чтобы расслабиться, чтобы отдохнуть, снять напряжение прошедшего дня... В этом Shadow Master просто незаменим. Вы можете быть интеллектуалом, можете не любить 3D-Action, можете быть фанатом головоломок, но в любом случае вы неминуемо порадуетесь бесконечными возможностями игрового процесса и обязательно поиграете в Shadow Master. Иначе просто быть не может. Так что удачи в предстоящей войне с Покровителем Теней! Она вам понадобится!

Альтернатива:

Tunnel B1 — 90 %

Descent — 60 %

Новинки COOL BOARDERS 2

Жанр

Спортивный симулятор

#Игроков

1-2

Издатель

SCEP



Карта памяти –
один блок



Из всех зимних видов спорта, одним из самых увлекательных и полезных являются гонки на лыжах. Далеко не все могут позволить себе это удовольствие, сравнимое разве что с серфингом, но уже на протяжении нескольких лет многие компании, производящие игровые автоматы и игры для них, балуют нас временем от времени симуляторами спуска с гор, или на лыжах, или на досках. Первой компанией была Namco (ответственная также за создание серии Tekken и Ridge Racer). Как водится в игровом мире, на успешной идее одного производителя кое-кто захотел сделать много-много денег, поэтому продолжения, подражания, клонирования не заставили себя ждать. Одним из первых появился на PlayStation, уже достаточно давно вбирающей на свою платформу множество аркадных* хитов, Coolboarders, как-то сразу сильно полюбленный многими игроками. Секрет, конечно, был в дизайне трасс и в обилии различных трюков, которые заставляли играющего каждый раз пройдя трассу и получив энное количество очков за ее прохождение, снова и снова пытаться улучшить свой результат, в одном месте прыгнув выше, в другом, быстрее повернув и так далее. На волне такого успеха, вполне естественно, что UEP Systems (CoolBoarders), недолго думая, создали вторую часть знаменитой игрушки. Теперь начинаем злодное перечисление «наворотов» новой игры по рекламным материалам: куча трасс, огромное количество спортивного снаряжения, семь типов персонажей, фантастическая графика и звук, необыкновенное разнообразие игрового процесса, возможность состязаний вдвоем на одной приставке в split-screen (экран разделяется надвое, по горизонтали или по вертикали по вашему желанию). На самом же деле, изменилось в игре немногое. Разве что графика стала

пусты не на порядок, но все же лучше, да и количество трасс заметно возросло.

Графические усовершенствования коснулись практически только фигурок персонажей, которые теперь, наконец, выглядят почти как настоящие люди. Опять-таки, увлеквшись мелкими деталями, разработчики еще раз представили нашему взору настоящие полигональные движущиеся на ветру косички у персонажей женского пола. Все это навевает мысли о Tomb Raider II, вот что называется успешный проект. Трасс действительно очень много, видимо, это дань тем несчастным, которые гоняли в Coolboarders с утра до вечера и успели устать от нес слишком-то большого их количества в первой части. Теперь же можно попробовать свои силы на 16 различных треках, плюс еще и погонять, выписывая сумасшедшие пирамиды и практикуясь в трюках в огромной трубе, распиленной пополам. Введение в игровой процесс этой самой трубы, похоже, и является самым важным дополнением, делая CoolBoarders II действительно достойной того, чтобы называться продолжением, а не блоком дополнительных трасс. Также, имеется и некоторый интересный новый режим, заставляющий игрока проделывать различные трюки на трассах в определенной последовательности, за что и будут присуждаться дополнительные очки. Вот если бы только все 16 треков оказались такими замечательными и хорошо продуманными, как в первой части игры. Однако трассы не настолько разнообразны, как можно было ожидать, порой они даже слегка скучноваты, поэтому радость от такого их количества вполне может смениться легким разочарованием. Персонаж действительно семеро, и их «прикрады» стали еще более сумасшедшими. Что меня всегда поражало в Coolboarders, так это огромное количество досок, которые можно выбрать для езды. На сей раз это количество пополнилось уже до полутора дюжин, и различия между различными типами досок все еще сохранились. Очень интересно следить за поведением своего транспортного средства во время заезда.



Альтернатива:
CoolBoarders 90 %

Новинки

STEEL REIGN

Жанр
Tank shooter

#Игроков
1-2

Издатель
SCEE



Карта памяти –
один блок

Совместима с
аналоговым контроллером



Альтернатива:

Sheel shock — 50%

Warhawk — 110%

«Впервые танк был применен в 1916 году английскими войсками в ходе Первой Мировой войны» - гласит Большая Советская Энциклопедия. Совершенствуясь, танк прошел практически 100 лет вместе с человеком, развиваясь в военных конфликтах, и пока не собирается отправляться на пенсию. Мощь этой могучей «бронированной боевой машины» внушила уважение и суеверный ужас. Так что популярность танковых симуляторов вполне объяснима и логична. Хочется почувствовать себя властелином далекого потомка боевых слонов древности.

Steel Reign, игра, вышедшая не так давно, наглядно отражает потребности немалой части современного играющего поколения - здесь есть динамичность, множество того, что можно взорвать, достаточное количество экипированных разрушительными орудиями танков и сражения, сражения от заката до рассвета и от рассвета до заката. Давно ведь известно, что покой нам только снится!

Предлагаемое SCE (Porsche Challenge, Rapid Racer, Total NBA) быстрое и агрессивное «Царство стали» в какой-то степени противопоставлено массе других симуляторов танков, медленных и с невероятно сложным управлением. SR дает полный контроль над предоставленными игроку боевыми машинами - от «классических» танков до неких футуристических железных коней. Этой игре характерна в какой-то степени аркадная* быстрая происходящего, снижающая эпическое чувство, которое должно возникать у человека, восседающего внутри разъяренного стального чудища.

Steel Reign радует разнообразием арен, где происходят слабо обоснованные побоища. Авторы постарались максимально индивидуализировать территории, передавая повышенное значение ландшафтам местностей. К несчастью, для многих игр подобного рода характерна достаточно плоская поверхность уровня, утыканная различными объектами, трехмерными и не очень. В SR все иначе - холмы, канавы, здания, горы, впадины, долины и ямы предают боям оригинальную окраску: никогда неизвестно, не прячется ли за ближайшей рощей вражеский танк. Здесь есть и город с присущими этим местам постройками, и каньоны, в которых можно долго плутать, опасаясь очередной ракеты, появившейся из-за какого-нибудь камня. Приятно обмануть противника, заехав к нему со спины, переждав за холмом, или атаковать сверху, с края какой-нибудь скалы. Таким образом, в симулятор добавляется элемент стратегии.

Количество противников не оставляет времени на размышления. Враги лезут со всех сторон, даже сверху пикируют A-10, знаменитые убийцы танков. Остается один выход - полная подвижность башни. Можно гнать, поднимая клубы пыли в сторону. Страны восходящего солнца, а стрелять в направлении заснеженных просторов Сибири. Разумеется, такие «фишки» требуют определенного навыка, который, впрочем, должен быстро выработаться в процессе ожесточен-

ных поединков. Очень радует тот факт, что угол наклона пушки практически не ограничен: когда надо, она поднимается круто вверх, что позволяет наблюдать красиво падающие обгорелые крылья А-10. Туда им и дорога... Когда вы в совершенстве овладеете тайнами избранного вами танка, то битвы становятся еще более быстрыми, опасными и остросюжетными.

Само собой, для милитаризованных конфликтов необходимо присутствие кучи достойного оружия. В этом отношении танки из Steel Reign далеко ушли от своих реальных прототипов. В реальной жизни основным вооружением танка является пушка и вспомогательные пулеметы. Но SR без лазеров, ракетных установок, артиллерийских минометов и т.п. обойтись никак не может. Как и следует ожидать, это отражается на игровом процессе лишь с лучшей стороны. Противников можно отправлять к праотцам разнообразно и красиво.

Все вышеизложенное приводит к риторическому вопросу: «Графика, графика то какая? Опять нас накололи, обломали, завесили лапшой?». Ответ в своем роде тоже, к счастью, риторический: «Да нет! С графикой у нас почти все в порядке.» Хорошо, что качественное графическое исполнение становится стандартом для Playstation. У Steel Reign на месте все, что нынче требуется от танковых симуляторов - взрывы, сопровожденные устрашающим скрежетом металла, груды покореженной стали, остающиеся на месте бывших супостатов, разносящиеся в щепки деревья и фонари, детализированные уровни. Конечно, ничего нового нам не сказали или, вернее сказать, не показали, просто продемонстрировали графику, стандартную для платформы. Можно было бы сделать кое-что и поглаже, но в общем все достойно.

Управление игры тоже не удручет. Танк идет гладко, адекватно реагируя на ваши желания. Через некоторое время оно становится в большой степени интуитивным.

Одной из самых классных особенностей в SR является возможность игры вдвоем на одном экране. Очень, надо сказать, помогает скоротать долгие зимние вечера! В таких «дружеских» поединках ключевым фактором является выработка индивидуальной стратегии. Тот, кто научится грамотней использовать рельеф местности, устраивать засады, прятаться в ложбинках и за домами, кто умеет занимать оборонительную позицию не хуже, чем яростно атаковать, наверняка победит в схватке с человеком, усевшимся за геймпад* и бездумно гоняющим в клубах пыли.

Можно сделать вывод, что Steel Reign является скорее аркадным* симулятором, чем симулятором танковым. Слишком уж многое нереалистично. Но от этого и от мелких недочетов игра не становится менее увлекательной. Ну и хорошо!

Новинки

PITFALL 3D

Жанр
Приключения

#Игроков

Изатель
Activision



Карта памяти –
один блок

Впервые одного из бесчисленных представителей серии Pitfall мы увидели на старом-старом компьютере Commodore 64 (хотя говорят, что впервые игра появилась еще раньше). И несмотря на примитивность графики даже для того времени, мы были просто восхищены бесконечными возможностями игрового процесса и высочайшим уровнем динамики. И вот, в скором времени Pitfall обретет новое качество, станет почти неузнаваемым, а все благодаря тому, что Activision (MechWarrior 2) решила дать не совсем обычное продолжение этой серии на PlayStation. Что ж, если не обычное, значит – трехмерное!

Совершенно верно, отныне веселые аркадные приключения будут иметь место в трехмерном мире, который, как обычно, хранит в

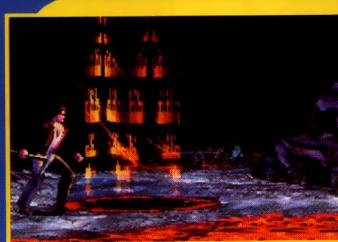
себе множество опасностей. На этот раз неутомимому Pitfall Harry придется низвергнуть жестокого правителя этого мира, который вдобавок планирует начать интервенцию на родную землю. Правителя зовут Лорд Железный Кулак, он силен, коварен, и вдобавок у него полно специально обученных слуг, которые постараются любыми способами уничтожить главного героя.

Однако у Harry появился настоящий топор, который он сможет использовать в мирных и «самозащитных» целях. Кроме того, на уровнях он обнаружит радиоактивное вещество, которое позволит ему левитировать. В общем, Pitfall 3D будет «игрой для игрока».

Альтернатива:

Pandemonium — 80%

Crash Bandicoot — 90 %



JET MOTO 2

Жанр
Гонки

#Игроков
1-2

Изатель
SCE



Карта памяти –
один блок

Совместима с
аналоговым контроллером

Гонки, гонки, гонки... Сколько делают таких игр? А сколько из них достойных, которые проживут дольше, чем простой клон? Лишь точно известно, что классная гонка на мотоциклах Jet Moto не потерялась в лавине продуктов-однодневок. И теперь, к вящей радости фанатов головокружительного мотоциклетного спорта, вышел сиквел* JT- Jet Moto 2. Посмотрим, что же изменилось?

Анимация стала еще гладче и чище. В первую очередь это касается анимации* игроков. Шикарно смотрятся все движения, и доставляет утонченное эстетическое наслаждение наблюдать, как красиво (со свистом!) пролетает мимо наглый соперник, не вписавшись в поворот. Кстати, это утешительное для сердца зрелище не

будет происходить очень часто: программисты Single Trac (Twisted Metal, WarHawk) как следует обработали искусственный интеллект ваших врагов, так что придется повозиться!

Радует разнообразие и размеры трасс. Чего только стоит трасса, изображающая Лос-Анджелес после землетрясения. Но не пугайтесь, немного измененное управление позволяет игроку уверенней держаться на дороге и при достаточной тренировке вписываться в любой поворот.

Несмотря на все сделанные доработки, Jet Moto является абсолютным клоном первой части, поэтому, вероятно, его успех будет меньше.

Альтернатива:

Moto Racer — 120%



FINAL FANTASY VII

FINAL FANTASY VII

SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT



PlayStation

PAL

FINAL FANTASY VII

Предлагаем вам наиболее полный сборник советов, касающихся прохождения этой игры. Так как FF7 является нелинейной ролевушкой, это значит, что решения, предлагаемые вам в данном описании, не являются единственно возможными. Точно так же, несмотря на то, что определенная часть секретов этой игры обязательно будет раскрыта в этом руководстве, наверняка что-нибудь ускользнет от нашего пристального взора.

На некоторых из карт, приложенных к статье, Вы сможете увидеть обозначенные кружочками «критические точки» местоположений. Белые отметки обозначают спрятанные предметы, оранжевые — отдельные местоположения, такие как магазины, пещеры, проходы и потайные комнаты.

Для начала несколько советов начинающему «фантазеру».

Во многих местах в пределах игры имеется возможность сохранять игру. Делать это просто необходимо, так как в FF7 имеется много мест, которые с первого раза пройти довольно сложно, или монстров, требующих вашего особого внимания, использования лишь отдельных заклинаний.

Очень полезно будет со всеми разговаривать, причем делать это следует даже по несколько раз. Некоторые из персонажей не станут делиться с вами своими мыслями до тех пор, пока вы не покажетесь им достаточно настойчивыми.

Многие основные события в сюжетной линии игры происходят, как правило, после некоторых действий, предпринятых или игроком, или противостоящими ему силами. Если вдруг что-то подобное происходит, то имеет смысл потерять некоторое время и посетить те места, в которых вы уже были и которые находятся поблизости от «эпицентра» события. Вполне вероятно, что и там что-нибудь изменилось.

Если вам посчастливилось обзавестись каким-либо видом транспорта (в первый раз это произойдет после посещения Парка Развлечений Golden Saucer), постарайтесь использовать его наиболее эффективно и оставлять лишь в тех местах, где потом им будет легко воспользоваться. Не стоит забывать, что в процессе игры вам предстоит бывать не только постоянно в новых местах, но и часто возвращаться к старым. Тут то припасенные машинки вам и пригодятся.

В качестве средств транспорта почти всегда можно использовать цыплят, однако это не является лучшим выбором. Дело в том, что, путешествуя на спине этого верного друга, вы не можете встречаться с повседневными дорожными врагами, а это лишает вас возможности заработать денег и поднакачать героев. А так как сила монстров растет не вместе с вашей, а только с течением игры, то вполне может настать день, когда вы не сможете справиться даже с обычными дорожными разбойниками.

Предметы.

Среди самых полезных предметов, которые обязательно необходимо иметь в бою (причем желательно

в большом количестве), имеются три особенно важных типа: это Potion, Ether и Phoenix Down. Первое восстанавливает здоровье в различных количествах, второе помогает восстановить магические способности, а третье дает возможность оживить сраженного монстром героя.

Очень важным моментом, который может вам значительно упростить жизнь в игре, является правильная организация всего того скарба, который выносите с собой. Понапалу это не будет большой проблемой, но вот когда в вашем вещевом мешке заведутся десятки различнейших предметов, то стоит призадуматься, как их лучше разложить. Принцип же очень прост - все самое необходимое наверх, остальное вниз.

Очень полезными «дополнительными» предметами являются снадобья с пометкой Source в названии. Эти прекрасные предметы способны после употребления их героем увеличить какой-либо из его параметров на целое очко. Если постараться собирать эти предметы по возможности, то можно очень быстро улучшить характеристики героев.

В процессе игры вы будете находить некоторые предметы, которые покажутся на первый взгляд совершенно бесполезными, но на самом деле свой способ употребления имеется и у них. Посмотрите на описание и подумайте, каким образом их можно использовать в битве. Как правило, предметы даются игроку для практически сиюминутного использования. Например, простые Potion лучше использовать еще в начале игры, так как они способны восстановить лишь 100 единиц здоровья. Это хорошо работает, когда монстры за один удар способны нанести 20-50 очков ущерба, а что, спрашивается, делать, если какой-нибудь дракончик попыхает так, что за раз способен причинить вреда на добрые 1000 единиц? Естественно, простым Potion тут не обойтись. Придется использовать что-то еще.

Оружие и защита.

Всегда следует экипировать героев самыми лучшими доспехами и самым совершенным оружием, которые только доступны на данном уровне. Для этого стоит почаще заходить в магазины, а также периодически проверять содержимое своих карманов - а вдруг уже имеется что-то более совершенное, чем то, что носят ваши герои?

Не отрицаю сказанное чуть выше, все же отметим, что помимо силы удара для обмундирования также важны и магические свойства. Сколько слов для магии имеет тот или иной меч или кольчуга, какое

влияние это оказывает на ее рост - все эти параметры очень важны.

Вам совершенно не обязательно покупать новое обмундирование для всех героев. В принципе, если вы постоянно пользуетесь услугами только одной команды, обновление экипировки остальным, неактивным персонажам не нужно.

Некоторые аксессуары, которые также можно применять героям во время битв, могут серьезно повысить ваши возможности. Например, монстр, снабженный лишь одним водяным оружием, не сможет ничего сделать герою, экипированному Water Ring. Так же такие предметы могут помочь вам использовать обычно разрушающие заклинания для вылечивания.

Используйте тот тип оружия и брони, который больше подходит задачам персонажей. Бойцы должны пользоваться меньшим количеством материи, а их мечи должны быть мощнее. Такие персонажи должны стоять на поле боя ближе к противнику. Магам же близкий контакт необязателен. В их оружии должно быть много слотов для материи, причем самой разнообразной. Так как большинство заклинаний уменьшают способность героя к драке и обороне, но увеличивают магические способности, следите, чтобы материя не применялась попусту. Короче говоря, если она не используется, лучше просто заменить ее на какую-нибудь другую.

Материя и заклинания.

Довольно большое количество самой разнообразной материи вы можете купить во многочисленных магазинах. В то время как большая часть новых заклинаний открывается вам материй, просто лежащей где-нибудь в укромном местечке или же за щекой у монстра, вы почти всегда можете рассчитывать на то, чтобы купить некоторые особо популярные виды материи для второго экземпляра. Например, только одного бойца, владеющего заклинанием Heal, явно недостаточно для эффективной системы подстраховки героев.

Одной из самых полезных материй является All, позволяющая персонажу, синтезируя какое-либо заклинание, находящееся в слотах оружия или брони вместе с этой материй, воздействовать им на всех врагов или союзников. Наиболее эффективными сочетаниями использования All являются Lightning, Fire, Ice, Cure, Life. Однако вы всегда можете использовать эту материю и по-своему.

Каждый вид материи дает персонажу, которому онадается, некоторые возможности и налагает кое-какие ограничения. Как правило, это увеличение MP (магии) и уменьшение HP (здоровья), а также некоторое увеличение силы заклинаний и уменьшение силы удара. Старайтесь не перегружать героев материй, которая дает уменьшение здоровья. Если, например, оснастить персонаж десятью видами материи, каждая из которых уменьшает здоровье на 5 процентов, то герой станет вдвое слабее. Зато из него получится действительно мощный маг.

Некоторые виды материи не наносят прямого ущерба противнику, зато дают вам ряд действительно важных бонусов в битве. Применение материй типа Time и Mystify помогут вам выигрывать бои со значительно меньшими потерями.

Материя является живым существом, воплощением энергии планеты и, как любое живое существо, она имеет свойство "воспитываться" и расти, приобретая новые способности. После каждой битвы все виды материи, находящиеся в

распоряжении ваших героев немножко подрастают, как бы набираясь опыта. Когда этот опыт перейдет через определенную отметку, материя станет способна производить на свет новое, более мощное заклинание. Материя также способна размножаться и через некоторое время роста она начнет воспроизводить саму себя. Если заклинания, производимые этой материй, вам не нужны, продайте ее. В другом же случае ваши герои смогут пополнить свои запасы ценных заклинаний.

Битва.

Персонажи, оснащенные оружием ближнего боя, такие как Cloud, Tifa, Aeris и некоторые другие, способны наносить максимальные повреждения противнику только в том случае, если они стоят на переднем фланге и если противник также стоит близко к ним. На персонажей, владеющих огнестрельным оружием, таких как Barret, это не распространяется.

Некоторых монстров (как правило, это боссы) нельзя убить, используя оружие ближнего боя. Придется либо использовать огнестрельное оружие, либо применять магию. К таким монстрам относится, например, босс из лифта в Shinra Building. Если бить его без применения магии или автомата Barret'a, то на это уйдет слишком много времени.

В том случае, если ваш уровень боевой подготовки кажется вам слишком низким для того момента игры, в котором вы находитесь, или же вы желаете пополнить ваши карманы большим количеством денежных знаков, то имеется очень простой и в то же время весьма эффективный способ убить двух этих зайцев одновременно. Пойдите к какому-нибудь городку с гостиницей и колесите вокруг него, сражаясь с монстрами и набираясь опыта и денег. Если уровень здоровья резко упал, заходите в город и отдохните в гостинице (благо это очень дешево и позволяет восстановить магические и физические силы полностью). Далее вернитесь к пункту один, и так до тех пор, пока не надеется.

Если вы путешествуете по местности не в первый раз, вспомните, какие монстры здесь в основном обитают (для каждого места, как правило, имеется свой набор тварей). Если, например, там живут главным образом монстры, пользующиеся огненным оружием, заготовьте для героев большое количество ледяных материй. Так пройти будет значительно легче.

Во время сражения старайтесь сконцентрировать свои атаки на одном монстре до его уничтожения. Это поможет вам провести битву с максимальной эффективностью. Если в битве принимают участие враги-бойцы и маги одновременно, то скорее всего стоит первым делом уничтожить магов, иначе они вам просто не дадут справиться с "мурдобыщиками".

Не стоит сразу раздавать своим героям приказы по атакам на одного монстра. Если тот успеет умереть уже после первой атаки, то двое остальных героев, которым приказ уже был отдан, станут атаковать монстров случайным образом. Всегда стоит дожидаться, чем закончится удар предшествующего члена команды, и лишь потом отдавать приказ следующему.

В битве (особенно против сильных монстров с большой силой удара) можно использовать защитную магию. Любой барьер, поставленный вашим магом перед бойцами, даст вам очень хорошую защиту и значительно уменьшит потери.

У большей части монстров в игре имеются сильные и слабые места. Вашей основной зада-

чей должно стать разведывание этих мест, чтобы наиболее эффективно драться с ними. Кое-какие монстры слабы против определенных заклинаний (обычно противодействующих их природе, то есть огонь-лед, и так далее). Некоторые плохо переносят различного рода задерживающую магию, парализующие заклинания. Стоит поэкспериментировать.

Комбинации материи.

Использование различных сочетаний материи в оружии или в броне поможет вам добавить некоторые свойства этому оружию или броне. Как правило, комбинация, добавленная в меч или копье, позволит использовать дополнительный эффект в атаках, а комбинация в броне позволит вам с большей эффективностью избегать подобных атак.

>> Added Effect +

Transform - позволяет иногда трансформировать врага.

Poison - во время удара велика вероятность отравления монстра.

Contain - может остановить монстра на некоторое время, заставить его "заснуть".

Seal - точно так же позволяет оттянуть время для дальнейших атак.

Time - заставляет противника двигаться медленнее.

>> Mega All +

Steal - позволяет вам применять умение воровства против всех противников одновременно.

Deathblow - вы сможете поражать противника Deathblow каждый ход. Некоторые монстры так же с успехом используют эту комбинацию.

>> Elemental +

Работает с большой частью стандартных атакующих материй, позволяя добавлять еще один элемент в атаку. Если употребляется в броне, позволяет защитить героя от подобных типов атак.

>> HP/MP Absorb +

Deathblow - позволяет получить больше магии и здоровья, чем в обычный ход.

Steal - позволяет вам наряду с предметами красть также магию и здоровье. При действии с большой частью стандартных атакующих заклинаний позволяет резко снизить их стоимость за счет выкачивания после применения заклинания некоторого количества магии из тела противника.

Quad Magic - используется с заклинаниями, вызывающими духов, а также со всеми стандартными атакующими материями. Позволяет сгенерировать заклинание четыре раза подряд за один ход.

Сложные комбинации:

Mega-All, Deathblow-HP/MP Absorb - позволяет восстановить здоровье и магию, в то же время нанося ощутимый урон противнику.

Mega-All, Steal-HP/MP Absorb - атака оппонента и попытка кражи предметов у него вкупе с восстановлением магии и здоровья.

Knights of the Round-W-Summon, Mute - позволяет осуществить самый мощный из всех Summon всего за 500 MP. Также дает возможность осуществить очень крупную цепную реакцию.

Sneak Attack-Knights of the Round - позволяет начать битву с употребления этого мощнейшего заклинания.

Sneak Attack-Deathblow, Mega-All - позволяет начать битву с поражения всех оппонентов Deathblow.

Sneak Attack-Steal, Mega-All - наносит ущерб всем противникам, позволяет вам украсть по предмету у каждого.

Pre-Emptive, Sneak Attack-Knights of the Round, HP \leftrightarrow MP - позволяет начать сражение с Knights of the Round, а персонаж с HP \leftrightarrow MP может использовать атаку несколько раз, не требуя отдыха.

Персонажи и Лимиты.

У каждого из доступных вам персонажей имеются специальные умения, которые они могут показывать в битве в результате получения ими определенного количества повреждений. В результате они приходят со временем в ярость, и ответный удар, который они могут нанести обидчику, зачастую крайне мощен. Техника управления лимитами достаточно проста - вы можете выбрать уровень лимита (из доступных на данный момент) и просто ждать, пока воплощение лимита станет возможным. Вполне понятно, что каждый последующий уровень лимитов мощнее предшествующего, и необходимо больше времени (повреждений), чтобы воспользоваться им. В принципе, с помощью лимитов можно уничтожать весьма значительных монстров, также неоценимую поддержку могут оказать они и в схватках с боссами.

Cloud Strife.

Сильный боец, владеющий весьма незаурядными умениями в области фехтования. Сюжетная линия игры, в основном, построена вокруг этого героя, поэтому практически всегда от вас будет требоваться включение его в команду. Этого героя лучше всего ставить в передний

ряд, чтобы он мог в полной мере демонстрировать все свои способности. Несмотря на то, что его также можно использовать в качестве мага, все же ценнее этот персонаж будет в ближнем бою. Не стоит перегружать его материей - от этого он станет только слабее.

>> Level 1

Braver - Сильный удар, который, как правило, разрезает монстра пополам. Один из самых эффективных приемов против достаточно серьезных монстров на начальной стадии игры (на первом континенте).

Cross-Slash - Несколько точечных ударов по отдельно стоящему монстру. Несколько слабее, чем первый лимит, однако способен, в случае, если монстр переживет удар, парализовать его. Такой прием эффективен практически против всех монстров, исключая лишь некоторых боссов.

>> Level 2

Blade Beam - Взрывная волна, исходящая из меча героя, обрушивается на монстра, а потом от него отходят волны несколько меньшей разрушительной силы, способные тем не менее принести достаточно вреда всем остальным монстрам. Всегда следует направлять этот лимит на самого сильного монстра, так как первичная волна всегда значительно сильнее.

Climhazard - Два удара мечом с огромной энергией. Первый несколько слабее второго. Используется, как правило, против босса-одиночки. Способен нанести достаточно повреждений,

чтобы этот лимит можно было использовать практически до самого конца игры. Сочетание силы удара с небольшим временем подготовки.

>> Level 3

Meteorain - Небольшой метеоритный ливень, способный затронуть до четырех монстров. Несмотря на очевидность предназначения, работает все же лучше всего против врага-одиночки, так как в этом случае может нанести до 12000 очков повреждения.

Finishing Touch - Генерируется огромный вихарь, который отправляет всех находящихся на земле монстров высоко в небо. Ущерб же им наносится не лимитом, а собственно падением обратно на землю. Этот лимит особенно эффективен против больших групп монстров, так как многие из них, будь они полегче, вообще могут не свалиться с неба.

>> Level 4

Omnislash - Исключительно мощный лимит, заключающийся в нанесении множества последовательных ударов по одному из монстров, энергия от которого действует и на остальных. В принципе, способен принести ущерб равный или даже больший, чем материя Knights of the Round.

Barret Wallace.

Исключительно когоритный и оригинальный персонаж, становящийся зачастую виновником множества забавных эпизодов. Этот грозный, не безрезультатный легкий матерком мощный боец не выделяется большиным интеллектом и не способен стать хорошим магом. Зато он весьма неплохо владеет своим автоматом, встроенным в правую руку, вернее, прикрепленным вместо правой руки. Большую часть времени Barret должен стоять в заднем ряду, так как это поможет ему получать меньше повреждений, а драться в полную силу. Ни в коем случае не стоит перегружать его материей. Вообще ею лучше не нагружать. Всякие магические штуки плохо влияют на его боеспособность. Возможно, стоит ограничиться самыми простыми заклинаниями или нейтральной, не изменяющей параметры материей.

>> Level 1

Big Shot - большой огненный шар, который выпадает из пулемета, способен весьма внушительно повлиять на состояние здоровья противника, но только на самых ранних этапах игры, далее же этот лимит себя уже не оправдывает.

Mindblow - Такой же шар энергии, только голубого цвета, способен заметно сократить возможности монстров по использованию магии. В дальнейшем, с течением игры, этот лимит также становится бесполезным.

>> Level 2

Grenade Bomb - Barret бросает гранату в самую гущу врагов, которая там, разумеется, взрывается и наносит много-много повреждений. Лимит весьма эффективен при борьбе с группой монстров.

Hammerblow - Весьма ощутимым толчком в направлении Солнца герой отправляет монстра

>> Level 3

гнуть по орбите. Лимит желательно использовать против противника-одиночки. Против боссов не работает.

>> Level 4

Satellite Beam - Barret вызывает своих старых друзей на помощь, и они бомбардируют всех монстров в битве. Эта атака способна выкачать из каждого из них по 3-4 тысячи очков здоровья. В то время как лимит действительно эффективен против группы монстров, против одного он принесет не много пользы.

Ungarmax - Крупномасштабный обстрел группы врагов из крупнокалиберного пулемета. Попаданий значительно больше, чем при использовании Satellite Beam, но мощность обстрела несколько меньше. В этом лимите многое зависит от удачи.

>> Level 4

Catastrophe - Barret взмывает в воздух и выливает на головы несчастных врагов целое море кипящей плазмы. Лимит действительно очень и очень мощен, однако против одного противника он не станет действительно высокоеффективным, так как волна плазмы рассчитана на смятие вообще всех монстров, участвующих в битве.

Tifa Lockheart.

Tifa — Старая приятельница главного героя и одна из самых активных участников группы Avalanche является далеко не самым сильным персонажем в игре. Дерется в основном кулаками, и атаки ее, как правило, бывают значительно слабее, чем у Cloud'a или Barret'a. Тем не менее, в самом начале игры она может вам помочь своими лимитами, которые на протяжении всего действия совсем не примитивны.

Level 1

Beat Rush — быстрая комбинация ударов, усиливаемая или ослабляемая выпадом аркадного автомата, предлагающего вам разыграть "карты" для лимита каждый раз во время его исполнения.

Somersault - Tifa совершает прыжок и сильно ударяет одного из монстров. Далее следует еще один бросок. Данный лимит удобнее всего использовать против одного оппонента.

>> Level 2

Waterkick - стандартная комбинация ударов, выделяющаяся лишь тем, что в результате одного из них на врагов обрушивается поток воды.

Meteodrive - еще одна комбинация ударов, в результате которой скорее всего монстр останется лежать поверженным на земле. Эффективность опять-таки обеспечивается лишь против одного врага.

>> Level 3

Dolphin Blow - Вместо пятого по счету удара в этой комбинации появляется дельфинчик, который сильно бьет врага.

Meteor Strike - После проведения очередной экзекуции Tifa отправляется куда-то очень высоко, после чего с огромной силой обрушивается на голову несчастного монстра.

Level 4

Final Heaven - Данный лимит позволяет Tifa выразить все свое недовольство врагом. Ее кулак приобретает свойство бить противника с силой ядерного взрыва. Естественно, после такого удара мало кто устоит.

Aeris Gainsborough.

Бесспорно, самая симпатичная героиня игры, Aeris, является представителем вымершей цивилизации Древних, и поэтому ее ментальные способности действительно поражают своей глубиной. Aeris, разумеется, сильна в магии и больше всего подходит для роли хранителя материи.

В обществе Aeris материя лучше растет и размножается, а использует ее эта героиня самым лучшим образом. Aeris всегда должна стоять немного сзади, освобождая места в партере бойцам. Ее защитного свойства лимиты также сверхполезны, а в начале игры Aeris просто обязана быть одним из членов вашей команды.

>>> Level 1

Healing Wind - самый важный из лимитов для начала игры. Вызывает ветер, который вылечивает частично всех ваших героев. Для начала игры уровень восстановления здоровья около 300-800, предоставляемый этим довольно частым лимитом, действительно помогает серьезно экономить силы.

Seal Evil - Aeris насыщает на всех монстров некоторую силу, заставляющую их надолго остановиться и замолкнуть. Ваши же герои в это время вполне могут разделаться с остатками вражеского войска, не способными даже отвечать на удара. На большинство боссов такой лимит не действует.

>>> Level 2

Breath of the Earth - Магическая сила способна очистить всех ваших героев от разного рода проклятий, отравлений, парализующих заклинаний.

Fury Brand - крайне полезный лимит, который помогает остальным членам вашего отряда как можно быстрее сдвинуть набрать необходимое для лимита количество "злости".

>>> Level 3

Planet Protector - Aeris создает специальный барьер вокруг всех героев, который делает их совершенно неуязвимыми на некоторое время. Использовать можно во время схваток с крупными и очень мощными монстрами и боссами. Pulse of Life - С помощью молитвы Aeris способна вылечить всех сотоварищей от различного рода "заболеваний", а также вернуть им частично здоровье и магию, потерянную за время боя.

>>> Level 4

Great Gospel - Прилетают вызванные Aeris райские птицы и полностью восстанавливают здоровье, магию героев и делают их неуязвимыми на некоторое время. Необходимо отметить, что этот лимит может вам серьезно помочь во многих схватках с крупными и очень крупными монстрами.

Red XIII (5)

История жизни этого весьма интересного персонажа довольно туманна. Известно только, что он долгое время жил и учился в



одной из деревень у весьма могущественного мага, после чего был забран Shinra Inc для каких-то странных экспериментов. Этот персонаж хорошо и как боец, и как маг. Несмотря на то, что он может драться и с помощью дальнобойного оружия, оно не вмещает много материки, и поэтому его использование не будет разумным. Red XIII должен всегда драться на передней линии.

>>> Level 1

Sled Fang - Red XIII с огромной скоростью несется на противника и протыкает его насеквоздь, причиняя немало ущерба.

Lunatic High - окутывает всю вашу команду зеленоватым туманом, и на всех героев действует Haste, фактически убыстряющая реакцию ваших воинов.

>>> Level 2

Blood Fang - некий продвинутый вариант первого лимита, но на сей раз прорыв еще мощнее, а в качестве подарка Red XIII получает некоторое количество магии, отнятой у монстра.

Stardust Ray - Вызывает большой беспорядок на небе, и множество звезд падают на врагов, доставляя немало беспокойства. Если вам не нужен приrost магии, пользуйтесь лучше этим лимитом, так как он способен принести больше ущерба всем врагам, чем Blood Fang.

>>> Level 3

Howling Moon - Red XIII воздействует на себя заклинаниями Berserk и Haste, что делает его весьма быстрым и опасным противником для врагов на всю оставшуюся битву. Однако при использовании этого лимита Red XIII теряет возможность использовать магию и помогать другим товарищам по команде.

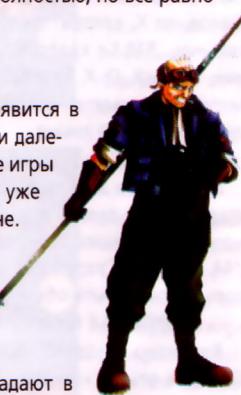
Earth Rave - Атакует всех врагов несколькими мощными залпами магических зарядов. В конечном счете приносит больше пользы, чем Howling Moon, так как позволяет и после выполнения лимита пользоваться возможностями героя. К тому же, наносит немало вреда противнику.

>>> Level 4

Cosmo Memory - Мощнейший заряд огненной энергии поражает всех монстров, на некоторых из них, выработавших иммунитет к огню и плазме, подействует не полностью, но все равно нанесет ущерб.

Cid Highwind.

Этот персонаж появится в вашем распоряжении далеко не в самом начале игры и станет доступен уже ближе к ее середине. Бойевые качества этого героя не вызывают никаких сомнений его атаки всегда точны и попадают в цель. Лимиты в основном основаны на поражении большого количества противников.



>>> Level 1

Boost Jump - Быстрая и весьма эффективная атака, позволяющая за один раз свалить практически любого не самого сильного монстра.

Dynamite - Cid достает большую связку динамита и, разумеется, швыряет ее в толпу монстров. Все это замечательное дело взрывается, отправляя к праотцам большую часть неудачливых врагов. Как только Cid научится этому лимиту, стоит перейти на использование исключительно его.

>>> Level 2

Hyper Jump - Cid прыгает высоко в небо и с огромной силой вонзает меч в землю, что вызывает огромный взрыв, затрагивающий всех противников. Идеально использование против больших групп, но и против одного оппонента эффект будет неплохой.

Dragon - Герой вызывает дракона, который сильнокусает одного из противников, а потом переносит его магию и здоровье Cid'у.

>>> Level 3

Dragon Dive - Использование этого лимита позволяет вам устроить несколько очень больших взрывов в стане противника. Этот лимит является самым сильным из лимитов третьего уровня, поскольку приносит много повреждений всем монстрам.

Big Brawl - Множественные ножевые ранения, полученные монстрами в результате применения вами этого лимита, позволят с уверенностью сказать об их недолгой жизни. Количество атак больше, чем в Dragon Dive, но мощность их меньше.

>>> Level 4

Highwind - Cid вызывает подмогу из военных авиационных частей, которые с радостью сбрасывают несколько весьма мощных бомб на головы врагов. Лимит наиболее эффективен против одного противника, так как может фактически выжить из него около 10- 15 тысяч очков здоровья за один присест.

Yuffie Kisaragi.

Yuffie является одним из секретных персонажей, которую можно встретить в лесу, где она тренируется искусству ниндзя. Она является неплохим бойцом на больших дистанциях, вдобавок к этому, хорошо умеет пользоваться материей. В принципе, стоять ей лучше где-нибудь сзади, с карманами, набитыми различными видами атакующей магии.



>>> Level 1

Greased Lightning - Довольно мощная атака против одного противника. Способна уничтожить монстра среднего порядка.

Clear Tranquill - Синие энергетические шары, возникающие вокруг членов вашей группы, позволяют им восстановить некоторое количество здоровья. В принципе, является некоторым аналогом Healing Wind у Aeris, но несколько слабее.

>>> Level 2

Landscaper - Заклинание, использованное Yuffie, заставляет землю под ногами врагов взорваться со страшной силой. Лимит способен весьма ощутимо воздействовать на большую группу врагов, а одному какому-нибудь большому монстру он будет не более страшен, чем обычновенный удар.

Bloodfest - Yuffie насыщает на врагов десять сильных магических волн, причиняющих немалый вред. В отличие от предшествующего лимита

та, этот можно использовать и против одного оппонента.

>>> Level 3

Gauntlet - Эффективный прием против большой кольцом стоящей группы монстров, взрывающий огромный ледяной кристалл в самом ее центре.

Doom of the Living - Практически полный аналог Bloodfest, за исключением количества повреждений, наносимых противнику, и большей эффективности против одиночного врага.

>>> Level 4

All Creation - Yuffie бросает в толпу монстров огромный пучок света, сжигающий их заживо. Этот весьма мощный лимит может применяться как против группы, так и против противников - одиночек.

Cait Sith.

Этот чисто японский персонаж похож на сумасшедшего кота, путешествующего на подушко-кислоноподобном роботе. Вдобавок ко всему этому, у Cait, по его собственному мнению, имеются способности к предсказанию будущего. Этот герой вошел в вашу "банду" только ради интереса, сбудутся ли его предсказания. Найти его можно в парке Gold Saucer. Как хороший боец или маг он себя не очень проявляет, зато его лимитам может позавидовать любой другой персонаж.

>>> Level 1

Dice - Так как герой наш необычен, столь же непредсказуемы и его лимиты. Этот, например, атакующий лимит определяет количество приносимого вреда противнику с помощью бросания костей. Чем больше число, тем сильнее удар.

>>> Level 2

Slots - Этот лимит еще более оригинален, ведь его исход определяется с помощью мини-игрового автомата типа "однорукого бандита". Типы возможные раскладки: Три звезды: восстановление здоровья, магии и благополучного статуса всей команде. Три короны: Появляются шесть оловянных солдатиков, которые атакуют сразу всех монстров, нанося весьма солидный ущерб. Три BAR: Cait использует любое по своему случайному разумению заклинание, вызывающее духов. Три MOG: Даже неясно, хороший это лимит или нет. Судите сами, Cait превращается в огромную версию самого себя и самостоятельно завершает битву, после которой опыт получит только он, а у всех членов команды здоровье сократится до 3333, в то время как магия сократится до 333 очков.

Три сердца: Возможность попадания и сила удара для всех героев становятся наилучшими.

Два кота и BAR: Это несчастливое заклинание означает немедленную смерть всех ваших героев, за которой следует надпись Game Over. Такой расклад встречается крайне редко.

Три кота: Немедленная победа над всеми врагами. Также встречается очень редко.



Vincent Valentine.

Еще один секретный персонаж - товарищ, спящий в гробу - один из самых необычных персонажей в игре с весьма оригинальным мышле-

нием и пристрастиями к чернушке. Весьма сильный боец наподобие Barret, а также неплохой маг. Он может хорошо помочь в битве, но иногда становится неуправляем, и тогда вообще неизвестно, что он будет делать. Довольно непредсказуем в поступках - как по сюжету, так и в битвах.

>>> Level 1

Galian Beast - Превращается в фиолетового монстра и наносит несколько мощных ударов с помощью огненных заклинаний.

>>> Level 2

Death Gigas - Трансформируется в некое подобие детища доктора Франкенштейна и бьет врагов электричеством.

>>> Level 3

Hellmasker - Vincent превращается в зомби с бензопилой и может либо кого-нибудь несколько раз поразить ею, либо же использовать любое из "останавливающих" заклинаний на монстрах.

>>> Level 4

Chaos - Герой трансформируется в большого демона, который способен весьма серьезно подорвать жизненные устои врагов. Как правило, более-менее нормальные монстры такой атаки не переживают и умирают почти мгновенно.

Некоторые лимиты даются вам в подарок от разных персонажей, кое-какие вы можете заслужить в битве. Некоторые просто валяются где-нибудь в пещере или еще в каком-либо укромном уголке. Вот пути до некоторых из них, наиболее мощных:

>>> Cloud - Omnislash.

Идите на Battle Arena в парке Gold Saucer и продолжайте драться до тех пор, пока не получите как минимум 32000 очков. Эти-то очки и могут быть обменяны на новый лимит.

>>> Barret - Catastrophe.

После того как Sepheroth создаст метеор, вернитесь в North Corel и поговорите с женщиной в доме, который находится в западной части города.

>>> Tifa - Final Heaven.

Вернитесь в Nibelheim и возьмите Tifa в дом, где находится пианино. Сыграйте следующую мелодию: X, квадрат, треугольник, R1/L1+ треугольник, R1/L1+ квадрат, X, квадрат, треугольник, R1/L1+X, O, X, квадрат, X. После исполнения мелодии нажмите на Start. Поищите в нотах и получите новый лимит.

>>> Aeris - Great Gospel.

Вернитесь в Junon и поговорите с дремлющим стариком, но только если последние две цифры количества ваших битв одинаковы, например, 144, 133, 166. Старик даст вам кусок Mithrill, который может быть обменян на лимит.

>>> Yuffie - All Creation.

Вернитесь в родной город Yuffie и сразитесь с Godo, ее отцом, на крыше пагоды Пяти Великих Богов.

>>> Cid - Highwind.

После того как получите субмарину в Cannon Town, поищите разбитый корабль у берега Gold Saucer. Внутри вы сможете получить лимит для Cid'a.

>>> Vincent - Chaos.

Можно получить только при наличии субмарины или золотого Chocobo. Идите к Lucrecia Cave, которая находится на северо-востоке карты, за водопадом возле Nibelheim. Посетите пещеру вместе

те в Vincent, пока будете на втором диске. Когда дойдете до диска #3, зайдите в пещеру опять, и получите лимит.

>>> Red XIII - Cosmo Memory.

Когда попадете в Shinra Mansion, откройте сейф и сразитесь с Боссом. Лимит получите после того, как расправитесь с ним.

>>> Супер-оружие.

Каждый из ваших героев может получить самое лучшее для себя оружие - самое мощное, емкое и приносящее наибольший вред врагу. Однако найти его также довольно сложно.

>>> Cloud - Ultima Weapon.

Чтобы получить это оружие, необходимо пролететь над кратером в восточной части континента и сразиться с Ultima Weapon, чтобы заполучить его для себя.

>>> Barret - Missing Score

Найти можно в Midgar, перед битвой с Ноjo Missing Score будет лежать на ступеньках лестницы.

>>> Tifa - Premium Heart

После того как вы получите ключ к пятому сектору, вернитесь к разбитому торговому ларьку. Там и находится супероружие для Tifa.

>>> Aeris - Princess Guard

Когда вы попадете в храм Древних, сможете найти оружие в комнате с часами.

>>> Red XIII - Limited Moon

После того как отправите Bugenhagen в Shell Village, вернитесь в Cosmo Canyon, где встретите его в ужасном состоянии. Поговорите с ним, и получите Limited Moon.

>>> Cait Sith - HP Shout

Когда будете находиться в здании Shinra, Inc на 64 этаже, идите в медицинскую комнату.

>>> Yuffie - Conformer

Когда получите субмарину, отправьтесь к разбитому кораблю, и в комнате с генератором сможете получить Conformer.

>>> Cid - Venus Gospel

Вернитесь в Rocket Town, когда ракета будет уже запущена, и поговорите с пожилым человеком снаружи магазина. Если ему как следует поднадоеть бесконечными разговорами, то он отдаст вам Venus Gospel.

>>> Vincent - Death Penalty

Необходимо сначала заполучить золотого Chocobo или субмарины, пройти в Lucrecia Cave сначала будучи на втором диске, а потом уже на третьем.

Прохождение игры.

>>> Mako Reactor #1

В самом начале, на платформе, не забудьте обыскать тело солдата, затем идите в глубину картинки - там на вас нападут несколько солдат. Атаковать их совсем несложно, и магия вам тут не понадобится.

Дорогу к реактору преграждают две большие двери, которые откроют ваши друзья, достаточно только поговорить с ними. Чуть дальше, уже спустившись на лифте, вы найдете место, где можно сохранить игру. На полу перед реактором вы найдете Restore Materia, которую пока использовать не сможете. Но все же взять ее необходимо.

>>> Босс: Guard Scorpion

Атакуйте его магией Bolt и обычными ударами. Не забывайте при случае пользоваться Potion'ами. В тот момент, когда он пользуется своей фирменной хвостовой атакой, лучше немножко подождать и никаких действий не предпринимать.



ного подождать и никаких действий не предпринимать.

После этой схватки у вас останется меньше 10 минут, чтобы выбраться из здания. По пути обратно не забудьте помочь освободить застрявшего на какой-то железной конструкции Jessie, иначе вас никто не выпустит. Все схватки необходимо заканчивать как можно быстрее. В случае чего попробуйте убежать, нажимая одновременно L1+R1.

The Getaway.

Вам необходимо дойти до поезда, ждущего на станции. После того как вы встретитесь с товарищами по банде, поговорите со всеми.

Back at HQ.

Barret созывает всех членов команды в бар, который в котором является Tifa. Можете осмотреть поселок, затем идите в бар. Поговорите с командой, потом сделайте вид, что уходите. Вас попросят остаться, чтобы принять участие в новых операциях Avalanche.

Sector 7 Slums.

Посетите оружейный магазин, купите там Iron Bangles и продайте Bronze Bangles. Затем



рис. 1

поднимайтесь в учебный центр. Там можно ни с кем не говорить, но вот подобрать материю All веcма полезно (рис.1).

Sector 5 Reactor.

В поезде вам придется довольно быстро перемещаться по вагонам, чтобы не попасться в руки охраны. Поставьте скорость текста на максимум, и вы сможете получить некоторые подарки от пассажиров. Поговорите с человеком, лежащим на сиденье, и он даст вам Phoenix Down. Во втором вагоне можно получить Hi-Potion от человека, стоящего ближе всего к двери вагона. В последнем вагоне поговорите с Tifa. Далее вам придется спрыгнуть с поезда. Вы окажетесь в небольшом лабиринте, пройти который очень просто. Достаточно лишь следовать правилу: все время двигаться вперед.

Реактор выглядит совершенно так же, как и первый, поэтому ориентироваться вам будет легко. На обратном пути сохраните игру и задержитесь на некоторое время, достраивая лимит для Cloud. На перекрестке вы будете взяты в окружение солдатами, а после недолгого диалога с Президентом корпорации на вас нападет очередной босс.

>>> Босс: Air Buster

Используйте больше лимитов и магии. Этого босса победить несложно, но старайтесь почаще ударять ему в спину, и схватка окончится раньше. После весьма драматической сцены падайте вниз, навстречу судьбе.

The Flower Girl

Познакомившись с Aeris, вы становитесь ее телохранителем. Когда на нее нападут, скажите ей немного подождать и бегите к четырем бочкам, которые вы можете сбросить на головы врагов. Если это вам не удастся, Aeris придется драться одной с солдатами целых три раза подряд. После этого убегайте через пролом в крыше храма.

Sector 5 Slums

Поговорите со всеми, а потом идите к дому Aeris, где в саду вы сможете найти Ether и еще одну материю Cover. Отправляйтесь спать, а затем очень тихо, чтобы не разбудить Aeris, выходите из дома. Aeris догонит вас у входа в шестой сектор, и охраны там уже не будет.

Sector 6

Дойдите до игровой площадки и там поговорите с Aeris. В этот момент вы увидите богатую повозку, в которой находится Tifa. Следуйте за ней в Wall Market.

Wall Market.



рис. 2

В этом действительно большом городе вам предстоит решить первую более-менее сложную загадку в игре. Чтобы добраться до Tifa, которая находится в доме у главы города, необходимо переодеться в женское платье. Отправляйтесь в магазин одежды и поговорите с продавщицей, потом идите в бар и попробуйте приволочь оттуда портного. Выберите тип платья: soft, shimmers. Теперь вам необходим парик, который можно достать в спортивном зале. Там придется принять участие в аркадной игре в приседания. Если вы сможете быстро и часто приседать - парик ваш. Возвращайтесь в магазин и примерьте. Потом идите в особняк. Войдите в открытую дверь на втором этаже. После этого вам придется отправиться на свидание и быть отвергнутым. В

результате, придется немного подраться с охранниками. После этого отправьтесь искать Aeris (она сидит в подвале) и направляйтесь в спальню магната. За кроватью находится приятный подарок - Hyper (рис.2).

Train Graveyard

>>> Босс: APS.

Это странное создание частенько наносит вред как себе, так и другим, с помощью своей водяной атаки. Используйте огненное заклинание. Лимит Cross-Slash может парализовать монстра.

Далее вам придется немного побродить по лабиринтам, как показано на картинках. Буквами обозначены некоторые предметы, которые можно найти в этих местах. (рис.3, 4)



рис. 3



рис. 4



рис. 2

The Pillar Assault

Вы подходите к сектору 7 как раз вовремя, чтобы принять участие в схватке с Shinra. Обязательно сохраните игру. На верху башни вы встретите Barret'a. Найдите время, чтобы экипировать его самыми новыми оружием и броней.

>>> Босс: Reno

Он является далеко не самым сильным боссом в игре, и справиться с ним можно легко, только не давайте ему заключать ваших героев в пирамиды, которые не разрешают им участвовать в битве. Чтобы снять пирамиду, достаточно

лишь ударить по ней одним из свободных персонажей.

Чтобы после битвы подняться наверх в шестом секторе, используйте веревку на картинке с исписанными стенами. Перед этим абсолютно необходимо купить батарейки в магазине за 300 Gil. На следующем экране вам необходимо использовать батарейки в тех местах, которые указаны на картинке, и потом прыгать с одного куска кабеля на другой. (рис. 5,6)



рис. 5



рис. 6

Shinra HQ.

Сохраните игру. Попасть в здание можно через парадный вход или же бочком, через черный. Разумеется, атак при проходе через парад-

ный будет больше. Дальше вам придется провести некоторое время, разыскивая карточки доступа ко всем большим этажам здания. На 60 этаже необходимо аккуратно пробраться мимо стражников, очень тихо и осторожно, прячась за статуями. На 61 этаже поговорите с парнем, слоняющимся около лестницы. На 62 этаже посетите мэра Domino - он даст вам карты доступа на 65 этаж. Если вы отгадаете его загадку с первого раза, то сможете получить Elemental-материал.

На 63 этаже можно собрать несколько весьма полезных вещиц, местоположение которых указано на карте (рис.7). На 64 этаже можно сохранить

будите Tifa. По кровавому следу отправляйтесь в кабинет Президента, которого найдете мертвым.

>>> Босс: Hundred Gunner & Heli Gunner.

Эти боссы едут вместе с вами параллельно на лифте, поэтому близкие атаки вам недоступны. Единственный персонаж, который может поразить этих боссов обычным оружием - это Barret. Боссы слабы против молний, поэтому используйте Bolt и лимиты как можно чаще.

>>> Босс: Rufus & Dark nation.

Сначала займитесь пантерой. Если вы оборудовали Cloud -комбинацией Elemental - Lightning, то вам не о чем беспокоиться. Исполь-



рис. 7

игру и отдохнуть. На 65 этаже находится модель города, в которой отсутствуют некоторые куски, находящиеся в соседних комнатах, указанных на рисунке (рис.8). Выполнив задачу, вы получите карту доступа к 66 этажу. На 66 этаже необходимо заняться шпионажем, зайти в туалет и по вентиляционной шахте пробраться в помещение над кабинетом. Подслушайте разговор. Отправляйтесь на 67 этаж и следуйте за Hojo, который приведет вас к Aeris и двум боссам.

>>> Босс: Sample HO512 и Sample HO512-Opt

Сфокусируйте свои усилия на заднем монстре, так как передние зависят от него. Лучше всего поможет Barret, так как он владеет огнестрельным оружием. После схватки получите Talisman.

У одного из сотрудников можно получить доступ к 68 этажу. После разговора с Президентом вы отправляетесь прямиком в тюрьму. Поговорите со всеми друзьями и ложитесь отдохнуть. Когда проснетесь, увидите, что дверь открыта, а стражники погибли. Обыщите стражника и раз-

зуйте лимиты и следите за здоровьем. В следующей аркадной секции вам придется убегать от армии мотоциклистов. Страйтесь не давать им бить по машине, в которой едут герои.

>>> Босс: Motor Ball.

Используйте молнии и стандартные атаки, и в скром времени вы его одолеете. После боя получите Star Pendant.

С этого момента ваш путь свободен. Вы выходите из города и можете отправляться, куда хотите. С этого момента квестовые моменты в игре станут менее линейны, и вы сможете часто менять тактику и принимать собственные решения. В связи с этим мы дадим лишь решения наиболее сложных моментов, встречающихся далее в игре.

Сначала отправляйтесь в Kalm, на юго-восток, где вас ждут друзья. Там, в гостинице, вам предстоит провести около часа, слушая длинную и поучительную историю о взаимоотношениях Cloud'a и Sepheroth'a.

На цыплячей ферме вам необходимо купить некоторое количество еды для цыплят, чтобы потом поймать себе транспорт, который бы смог перенести вас через опасное место, где бродит жуткий червь, которого в данный момент победить невозможно.

Ловится цыпленок следующим образом. Выходите на карту и гуляйте некоторое время около следов. Начнется битва, в которой вы увидите на зад-



рис. 8



рис. 9



рис. 10



рис. 11



рис. 12

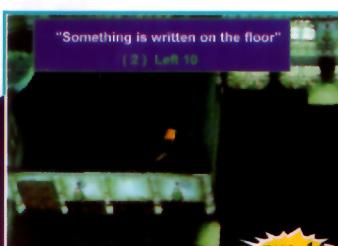


рис. 14

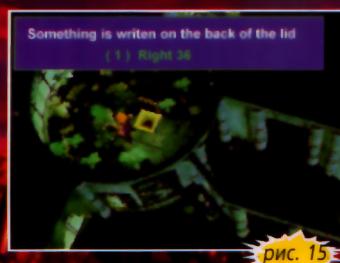


рис. 15



рис. 16

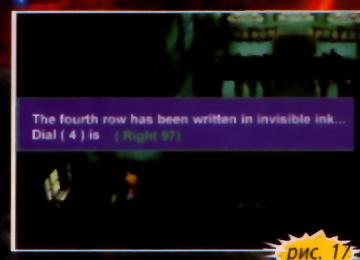


рис. 17



рис. 13



рис. 18



рис. 19



рис. 21



рис. 23



рис. 20

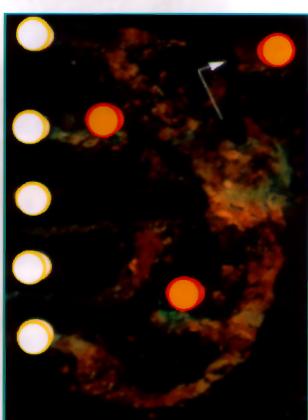


рис. 22

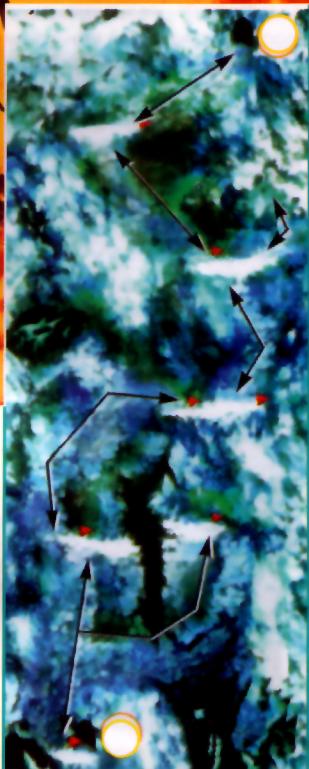


рис. 25



рис. 26



нем плане цыпленка. На всем продолжении сражения его практически каждый ход необходимо подкармлививать, иначе он убежит. В дальнейшем вам часто придется использовать цыплят, и для этого в FF7 существует целая сложная система оценки состояния цыплят и их возможностей.

Попробуйте поговорить с цыплятами в загоне, и они дадут исключительно полезную материю, позволяющую вызывать в битве огромного цыпленка. (рис.9)

Отправляйтесь через пещеру на другую сторону континента и обследуйте каждый город. В Fort Condor вам будет предложено помочь защитникам форта справиться с солдатами. Придется сыграть в мини-стратегию, довольно простую.

В Junon Harbor имеется трудное местечко, где нужно точно прыгнуть. Вы встретите маленькую девочку, которая может помочь. Но сначала придется сразиться с боссом. Bottomswel - летающий босс, поэтому поразить его могут далеко не все ваши персонажи. Он насыпает на геореов пузыри, которые схожи с пирамидами, но уничтожаются только магией. На картинке вы сможете увидеть место, откуда прыгнуть на башню лучше всего. (рис.10) Встаньте на это место и позвовите дельфина.

В Junon вам придется вспомнить бытность свою военного. Вам придется переодеться в солдатское одеяние и слушаться приказов. Самое забавное - обучение солдатской выправке, довольно сложное аркадное занятие. Немного тренировки - и у вас получится. Вам необходимо попасть на корабль, на котором предстоит еще одна встреча с Sepheroth.

>> Босс: Jenova -Birth.

Jenova значительно сильнее вас, поэтому стоит быть как можно осторожнее. Используйте материю из разряда Summon, самую сильную. После победы не забудьте подобрать ценную материю Ifrit.

Парк Golden Saucer (рис.11, 12) является одним из самых красивых и забавных мест в игре. Чтобы туда попасть, необходимо накопить 3000 монет, а постоянный пропуск стоит 30000. Со временем вы наверняка захотите его получить. Основной вашей задачей при прохождении является выигрыш гонки на цыплятах. У каждого из них имеются собственные параметры: скорость, степень уставания и так далее. В принципе, самое важное в гонке - не перебарщивать со скоростью. Вполне достаточно, если вы будете всю гонку идти на втором-третьем месте, а ближе к финишу запустите как угорелый, используя все сэкономленные силы. Если не получится, можно попробовать еще раз.

В Gongaga Village вам предстоит встретиться с еще двумя Боссами - Reno и Rude. Постарайтесь парализовать их лимитом Seal Evil.

Схема прохождения Gi Cave доступна на картинке (рис.13).

Там встречаются весьма нехилые монстры, поэтому скорость прохождения весьма важна. Сражаясь с боссом Gi Nattak, будьте предельно осторожны, ведь он не только владеет весьма разрушительными ударами, но и может красть у вас здоровье и магию. Постарайтесь использовать материю класса Summon.

В Shinra Mansion в Nibleheim вам необходимо открыть сейф, чтобы получить доступ к новому персонажу. Комбинация на сейфе такова: Право 36, Лево 10, Право 59, Право 97. У вас будет двадцать секунд, чтобы открыть сейф. Но чтобы это сделать, необходимо сначала найти все подсказки, которые лежат под пианино

(рис.14), нацарапаны на доске около спальни (рис.16), нарисованы на стенке ящика в круглой комнате (рис.15) и просто написаны симпатическими чернилами на первом листочке с подсказками-наводками в левой комнате на первом этаже (рис.17). С боссом справиться будет сложновато, но если Aeris использует Seal Evil, то проблем не будет.

Далее вы можете заполучить в команду нового члена. Для этого спуститесь по потайной лестнице в подвал и зайдите в склеп. Откройте центральный гроб и дважды поговорите с персонажем. Он позже присоединится к вам.

Поход через горный хребет, Mt. Nibel весьма сложен и изобилует опасностями. Здесь мы указываем на некоторые особенно интересные места. (рис.18, 19)

После Rocket Town, где вы встретитесь с новым героем Cid'ом, отправляйтесь в Храм Древних - туда, по всей видимости, собирается и Sepheroth.

В Wutai вы встретитесь с Yuffie, которая понапацу решит украдь у вас всю материю. С ней необходимо сразиться, сначала немного побегав за ней по всему городу. В магазине можно купить весьма полезные Fire Vests, которые вам в будущем пригодятся. В падоге придется сразиться с пятью боссами:

Gorki - используйте комбинацию Elemental - Gravity и сразу используйте Haste.

Shake - В этой битве необходимо достаточно хорошо защищаться, с помощью Barrier. Также не помешает и haste. Босс способен наносить увечий до 600 очков за раз.

Checkov - Оснастите Yuffie Jem Ring и этот босс будет вам не страшен.

Staniv - Тактика борьбы с ним та же, что и с Shake.

Godot - этого босса победить сложно, так как у него имеется три различных типа атак. Для начала оснастите Yuffie Counterattack, Heal, Cure, Time, Barrier, Added Effect-Poison. В битве начните с Haste, Barrier и сконцентрируйтесь на слежении за здоровьем. Используйте заклинание Slow, чтобы получить выигрыш в скорости.

Храм древних - довольно запутанное место, поэтому мы сочли необходимым показать небольшую карту. Буквой O обозначен магазин, в котором имеется весьма неплохой выбор товаров. (рис.20, 21) С красным драконом справиться можно следующим образом.

Начните с Bio 2, потом действуйте на свой отряд Haste и Barrier. Также весьма полезно будет устроить дракону душ из Deathblow. Demon's Gate также является весьма мощным боссом. И самым важным в данном случае является его замедление с помощью Slow. Стадаитесь держать здоровье на уровне 1000 очков, и вы сможете легко пройти этого босса.

После трагической смерти Aeris (рис. 22) вам придется сразиться с еще одним порождением зла - Jenova - Life. Необходимо оснастить Cloud'a Water Ring, так как атаки этого босса, в основном, водяные. Используйте DeBarrier, Haste и Quake второго или третьего уровня. К сожалению, вылечивающие заклинания здесь будут недоступны, поэтому придется использовать не Heal, а Regen.

Чтобы пересечь Cross Glacier, понадобится карта (она имеется на стене в доме Holzoff).

Придется заняться сноубордингом. Чтобы не заблудиться на большом спуске, воспользуйтесь картой, которая покажет, куда какой путь ведет. Далее вам придется еще довольно долго блуждать по заснеженным равнинам, причем лабиринты там далеко не самые простые. Далее мы попытались попроще показать путь на карте, но, к сожалению, похоже, даже с такими подсказками пройти данную местность будет трудновато (рис.23 -желательно, всю страницу). Стадаитесь запоминать различные помещения и локейшины, чтобы не заблудиться и, главное, раньше времени не замерзнуть. (рис.24)

С боссом Shizo у вас могут возникнуть некоторые проблемы. Дело в том, что его правая часть - огненная, а левая - ледяная. В связи с этим он может получать бонусы как от огненных заклинаний, так и от ледяных. Стадаитесь использовать правильную магию, желательно третьего уровня, на разных боках чудища.

Встреча с Jenova -Death может стать еще одним трудным испытанием. Она использует два очень мощных огненных заклинания. Вам следует воспользоваться MBarrier, Haste, Slow, Regen. Если босс использует Silence на вашей команде, приготовьте Esuma в ответ.

Теперь обратимся к финальной секции игры. В кратере нет мест, где можно записывать игру, но один из кристаллов позволяет вам лишь единожды воспользоваться сохранением. Используйте эту возможность разумно. Вот несколько карт, которые помогут вам быстрее найти дорогу (рис.25). Пройти можно несколькими путями, и, в принципе, это неважно. Различия лишь в предметах, которые могут встретиться по пути. Перед схваткой с Jenova - Synthesis лучше всего сохраниться (рис.26). Задачей этого босса, скорее всего, является ваше максимальное ослабление, поэтому следует запастись защитными мерами. Slash-All -весьма полезная комбинация для этой битвы.

Bizarro Sepheroth.

Чтобы победить босса на этой стадии, используйте Knights of the Round на все части тела врача, чтобы устроить ему повреждения на 70000 очков. Необходимо сосредоточить атаки на правой и левой магических руках противника. В процессе битвы не забывайте о членах команды и используйте мощные лечебные Spell'ы.

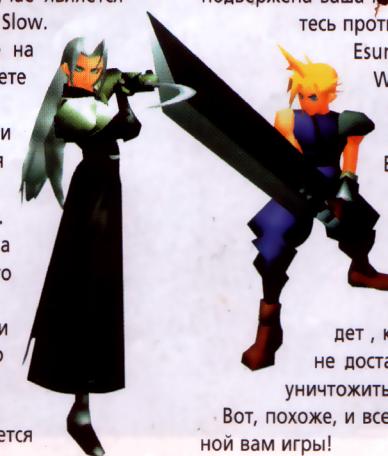
Safer Sepheroth.

Поставьте Wall и действуйте на свою команду Regen и Haste. Атаки этого босса всегда несут все виды эффектов, которым только может быть подвержена ваша команда, поэтому приготовьтесь

противостоять этому с помощью Esuna или Remedi. Оставьте Wall на всю битву

и регулярно ее обновляйте, а также используйте De Barrier, чтобы снять барьер у Sepheroth. Всегда при использовании лимитов стадаитесь применять те, что ведут к массовому поражению. Если все пойдет, как нужно, в принципе, вам не доставит очень большого труда уничтожить этого последнего босса.

Вот, похоже, и все. Смотрите концовку. Удачной вам игры!





FINAL FANTASY VII



- | | |
|----|------------------------|
| A | Midgar |
| B | Kalm |
| C | Chocobo Raneb |
| D | Mythril Mines |
| E | Fort Condor |
| F | Junon Harbor |
| G | Corta del Sol |
| H | Mt.Corel/North Corel |
| I | Gold Sancer |
| J | Gongaga |
| K | Cosmo Canyon |
| L | Wutai |
| M | Nibelheim |
| N | Rocket Town |
| O | Mt.Nibel |
| P | Bone Village |
| Q | Icicle Inn |
| R | Temple of the Ancientr |
| S | Mideel |
| T | Crater |
| U | Sleeping Man |
| V | Weapon Seller |
| W | Ancient Forest |
| X | Chocobo Sage |
| Y | Materia Cave 1 |
| Z | Materia Cave 2 |
| AA | Materia Cave 3 |
| BB | Materia Cave 4 |
| CC | Goblin Forest |
| DD | Cactuar Island |
| EE | Chocobo Tracks |

FANTASY VIII

ТОМБ РАЙДЕР II

Мнение:

Авторы игры видимо не знают, что тигров на нашей планете осталось около 7000 особей. Этим грациозным тварям грозит опасность полного вымирания. На взгляд автора то, что в игре одним из противников Лары являются тигры, которые также подлежат истреблению, нельзя посчитать плюсом.

Не стреляйте лебедей!



Коды:

- Перейти на следующий уровень: Зажгите спичку, шаг вперед, шаг назад, поворачивайтесь три раза подряд в любую сторону и прыжок вперед.
- Все оружие, аптечки, спички: То же самое, но в конце - прыжок назад.
- Самоуничтожение: Первые два, если вначале не зажечь спичку.

Ненавязчивые советы:

- Быстрее спуститься с длинной лестницы можно поочередно отпуская руки и снова хватаясь - вы будете пролетать пролет за пролетом.
- Быстрее залезть на кубик стандартной высоты (полный рост) можно сделав сальто назад (не понадобится хвататься) с расстояния два шага от него. В одном месте без такого трюка не пройдешь (вентиляторы в шахте).
- Прежде чем спрыгивать куда-либо внимательно осмотрите место кнопкой LOOK.
- Если камера во время боя все время показывает Лару, а не ее противника, держите LOOK и продолжайте стрелять - будет видно врага.
- По стеклам надо ходить шагом, а не пытаться перепрыгнуть.
- Спускаясь с высоты в три человеческих роста, сначала повисните на руках, затем спрыгните.
- Не забывайте обыскивать трупы, не всегда получается позиционировать Лару сразу точно - полезные вещи обычно лежат у ног трупа.
- Позиционирование шагом гарантирует, что вы не свалитесь с края выступа.

>>> Уровень 1. The Great Wall

Враги: Тигры, Пауки, Вороны, Тиранозавры

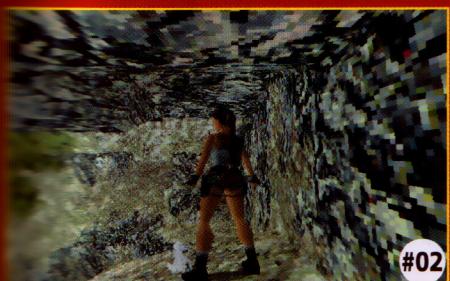
Оказавшись в пещере, бегите вперед, до воды. Надо добраться до проема наверху. Плыите налево, за камни и забирайтесь на них. Появляется тигр. Прыгайте с разбега #01 на вертикаль-



ный выступ в центре каньона. Направо, на тропинку в скале. В конце забирайтесь на выступ. Впереди скользкие камни, поэтому развернитесь на 180 градусов и встаньте спиной вплотную к скале. Прыгайте с разбега вперед - окажетесь на втором ярусе тропинки. В конце приготовьтесь прыгать направо. Появится еще один тигр.

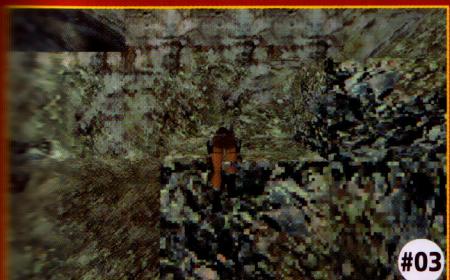
Секрет 1

Прыгайте на каменную платформу и берите Каменного Дракончика #02. Возвращайтесь на тропинку.



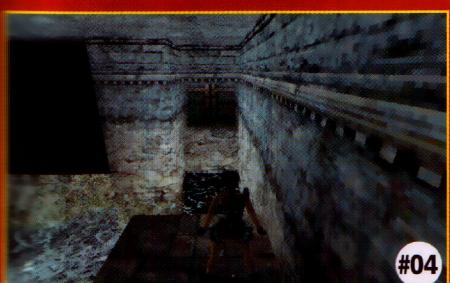
#02

Бегайтесь по трем каменным выступам #03 и подтягивайтесь в конце. Бегите к стене и прыгайте в воду.



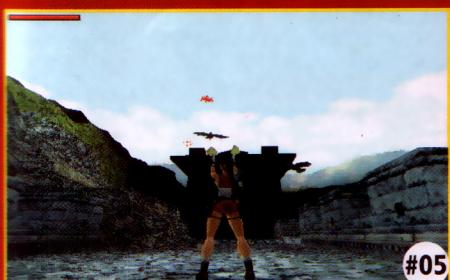
#03

Бегите вдоль нее вперед через камни. Подтягивайтесь в проем в стене башни. Падайте в воду через решетку в полу. Вылезайте из воды, с разбега прыгайте в нишу с рычагом #04 и подтягивайтесь.



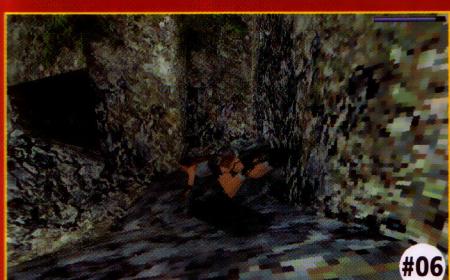
#04

Рычаг откроет дверь. Вы на Китайской стене. Пока любуетесь видами, не забудьте и про пистолеты - 3 ворона #05 уже кружат над вами.



#05

На другом конце стены запертая дверь. Ныряйте в подводную пещеру #06 за ключом. Выбирайтесь из воды и бегите к стене, заросшей мхом, отстреливаясь от тигра. Прыгайте на мох и залезайте на стену. В башне - два паука внизу и один наверху ждут вас. Бегите в проход налево и с подоконника подстрелите #07 последнего паука. Внизу, залезайте по лестнице и берите ключ. Так же слезайте. Открывайте дверь. В конце коридора комната с несколькими пауками. Возьмите аптечку и патроны для ружья. Сдвиньте



#06

из воды и бегите к стене, заросшей мхом, отстреливаясь от тигра. Прыгайте на мох и залезайте на стену. В башне - два паука внизу и один наверху ждут вас. Бегите в проход налево и с подоконника подстрелите #07 последнего паука. Внизу, залезайте по лестнице и берите ключ. Так же слезайте. Открывайте дверь. В конце коридора комната с несколькими пауками. Возьмите аптечку и патроны для ружьера. Сдвиньте



#07

камень #08 в сторону и бегите в тоннель. Иди водой - смерть, поэтому ухватитесь руками #09



#08

Бегите вдоль нее вперед через камни. Подтягивайтесь в проем в стене башни. Падайте в воду через решетку в полу. Вылезайте из воды, с разбега прыгайте в нишу с рычагом #04 и подтягивайтесь.



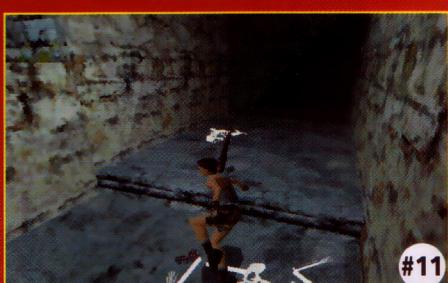
#09

за уступ слева и ручками-ручками до противоположной стены. Спрятывайте в воду. Вылезайте из воды в тоннель (Осторожно: посередине выступа - дротик). Здесь-то и начинается триллер. Бегите по коридору, не останавливаясь: пол гнилой, внизу шипы. Это касается и пола у самой двери. После двери бегите направо (на себя), не останавливаясь, спинным мозгом чувствуйте огромные валуны #10. Тропинка сужится - в левый



#10

коридорчик и прыгайте через шипы - Лара начнет соскальзывать. Сохранитесь, пока не поздно. Внизу у вас только пара секунд на прыжок влево #11 с места. Приземлитесь на патронах и берите



#11

их (Эх Лара! Говорили же - не тратить ни секунды...). Успели? Прыгайте вперед с места и подтягивайтесь - за вами сомкнется смертоносный бутерброд из шипов (Ларка, ну хвататься же надо!).

Если вы живы, то только чудом #12. Сохранитесь. Экшн нон-стоп продолжается.



#12

Секрет 2

Бегите по коридору вдоль правой стены и перепрыгивайте через 3 резака. Пол под вами гнилой. После третьего резака в прыжке жмите «влево» - траектория слегка изменится и вы приземлитесь рядом с Зеленым Дракончиком. Хватайте и вперед - эти шипы по вашу душу! Не останавливайтесь! (Эх.... Лара.....да тебе бы детишек нянчить! #13) Вперед по коридору, как толь-



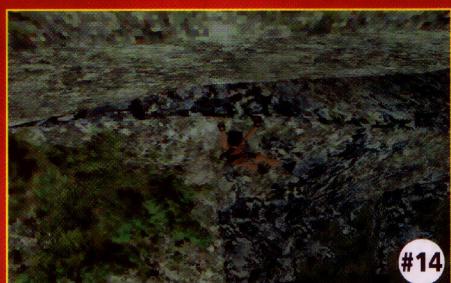
#13

ко гнилой пол закончится, перестраивайтесь вправо к стене - камни с шипами не достают.

Прыгайте в дыру - снова стена с шипами. Отпряните назад и скорей налево, к гнилому полу - провалитесь. Впереди два диска-резака, возьмите аптечку. В пещере дальше подстрелите двух пауков справа, одного у стены слева. Еще два свалиются, как только вы подойдете к канатной дороге. Сохранитесь.

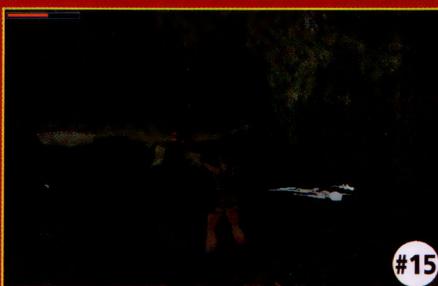
Секрет 3

У канатной дороги посмотрите вниз, в пропасть. Серые камни скользкие. Нужен камень с зеленым мхом - внизу справа. Спускайтесь вниз, зацепившись руками и спрыгнув. Дальнейшие попытки спуститься в любую из сторон окончатся сломанным позвоночником. Вместо этого хватайтесь руками за щель в стене #14, идите на

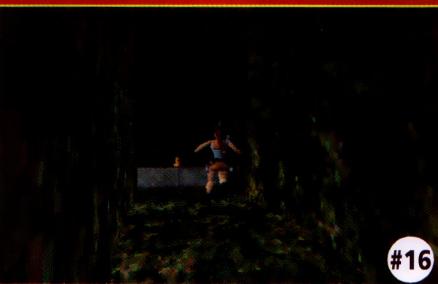


#14

руках вправо до конца, подтягивайтесь. В конце тоннельчика долго спускайтесь по лестнице вниз, спичку можно не тратить. Сбегайте на поляну в центре ущелья и возвращайтесь обратно - затрясется земля и появится Тиранозавр. Видели когда-нибудь, как из пистолета расстреливают Тиранозавра? Так попробуйте #15 - занятное это дело. В глубине его пещеры лежит Золотой Дракончик #16 (зажгите спичку). На обратном пути вас поджидает еще один Завр. Возвращайтесь той же дорогой. Зажгите спичку в тоннельчике, чтобы увидеть конец лестницы над аркой. Цеп-



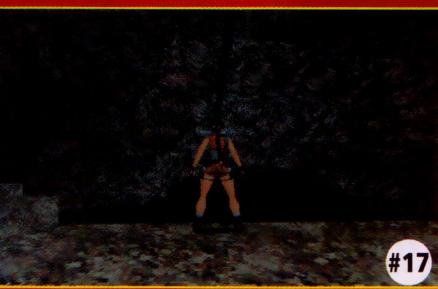
#15



#16

ляйтесь, лезьте на самый-самый верх, на выступ и спрыгивайте вниз - подстрелите паука. Вы опять в пещере с канатной дорогой.

Воспользуйтесь канаткой #17 (не отпускайте руки все время, пока едете). В конце спрыгивай-



#17

те. Перед вами последние противники - два чеширских тигра. За проходом в скале пещера с костром и воротами конца уровня #18. Прыгать



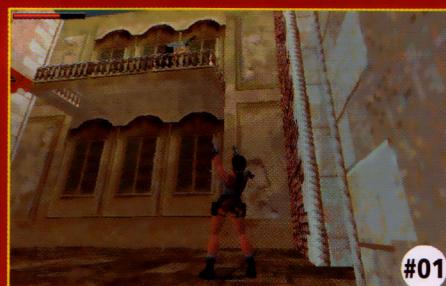
#18

вокруг костра не рекомендуется: можно подпалить Ларисе волосы. Убедившись, что компьютер никак нельзя использовать и что на выступ рядом с ящиками не забраться, можете идти на выход.

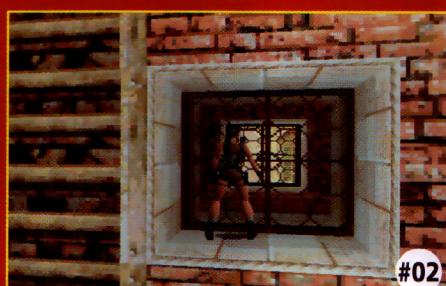
>>> Уровень 2. Venice

Враги: Доберманы, Головорезы-наемники, Крысы.

Бегите во двор (вас лизнет Доберман). Наверху #01 балкон с наемником. По пути на пристань убейте Добера и мужика. Не.. не надо бежать в домик, надо все делать по порядку. Лезьте #6 в воду, под ворота напротив. Увидите лодку! Но ворота закрыты. Второй выключатель на мостках (первый для ворот, но нужен ключ) откроет дверь в коридоре. Возвращайтесь в домик. Берите спички со стола - мы здесь не чай с мясом пить. На крыше домика (Кнопки на стенах открывают люки) - на подоконник и прострелите два смежных окна #02. Прыгайте через второе



#01



#02

на тент (Лара не соскальзывает), затем на балкон, у убитого охранника берите ключ и возвращайтесь. Бегите по коридорчику в комнату - отправьте пса на небо и разбейте окно. Рычаг в конце откроет дверцу на дальней стене. С подоконника третьего разбитого окна прыгайте на тент #03 на противоположной стороне и подтя-



#03

гивайтесь. По тентам - к открытой дверце. Рычаг внутри откроет ворота канала. Прыгайте в воду и открывайте ключом ворота с лодкой. Из лодки стрелять нельзя, так что сначала разделайтесь с наемником на пристани и возмите пистолеты-автоматы. Забирайтесь на лодку сбоку #04 и медленно плывите в ворота канала.



#04

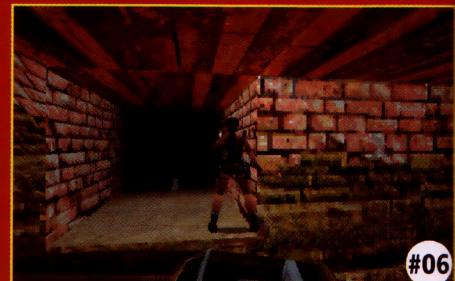
Секрет 1

Зажгите спичку (в лодке), швартуйтесь к проходу справа #05 и вылезайте. Возьмите спички и



#05

Каменного Дракончика #06. Прыгайте в дыру в конце. Подстрелите двух крысочек и бегите на-



#06

лево, до конца. Плыите вдоль стены. Кончится спичка - зажгите еще одну (даже под водой). После тоннеля слева ныряйте: на дне лежат патроны #07 для пистолетов-автоматов. Возвращайтесь в лодку тем же путем.



#07

Секрет 2

Плыите на лодке по тоннелям до водопада #08 - после водопада спрыгните в воду. В глуби-



#08

не на мутном дне найдете Золотого Дракончика #09. Возвращайтесь на лодку.



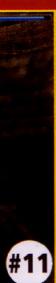
#09

На развилке берите левее и швартуйтесь. Подстрелите мышку. За окном - охранник #10. В до-



#10

мике под дверью - патроны. Рычаг на стене управляет шлюзами (пока не трогайте). Загоните лодку в шлюз (тоннель рядом), возвращайтесь и дергайте за рычаг в домике. Вверх по лестнице (увидите вашу лодку), ныряйте к рычагу #11 - от-



#11

форме с охранником и вильните хвостиком. Обыщите тело и возвращайтесь на лодку. В конце канала направо: пару гондол - в щепки и пришвартуйтесь. Из двери выйдет нехрист с бейсбольной битой. Внутри, после предсмертных визгов, нажмите на рычаг - откроется дверь в соседнем канальчике.

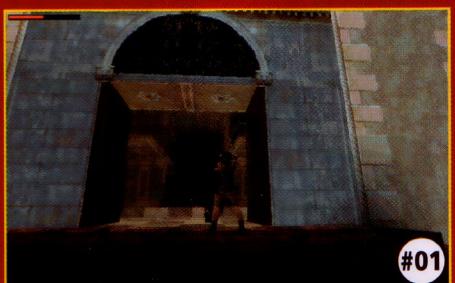
Секрет 3

Арочный перешеек соединяет две стены канала. Садитесь в лодку и плывите в обход. Берите левее, пока не окажетесь по другую сторону перегородки (Ох, ух, сколько белья здесь!). Залезайте на трамплин, наверху разбейте окно и возьмите Зеленого Дракончика #16. Возвращайтесь.



#16

Пришвартуйтесь к открытой рычагом двери и идите внутрь - дверка закроется. Берите ключ. Наверху Доберман и его хозяин с битой (аптечки). Рычаг откроет окна. Повисните на руках, спрыгните и расстреляйте наемника. В лодку и плывите обратно к запертой двери на пристани. Расстреляйте местного. Рычаг откроет вторые ворота в канальчике напротив. Теперь там можно проплыть, чего мы и добивались. За трамплином оставьте катер и плывите в гараж для лодок. С мелководья разделайтесь с охранником на платформе. Поставьте лодку кормой к стене, носом на трамплин. Рубильник на стене откроет на время ворота выхода с уровня. Таймер включится как только вы сядете в лодку (посмотрим, сколько Лара съела каши сегодня утром). Встаньте за пару шагов от кормы и сохранитесь. Это вам не «Скорость 2»! В лодку и вперед, на полную! Катер должен идти на трамплин по центру #66! Давите кнопку Action - turbo boost! Катер пробивает бельэтаж и спрыгивает с другой стороны #17. Часы уже бьют! В конце надо вписаться в канальчик с воротами. Поворот направо и



#01

сельых Ризеншнауцеров - найдете много всякой всячины. Рычаг в конце коридора (зажгите спичку) с тремя рыцарями #02 (держитесь правой



#02

стены) откроет дверь в здание на втором этаже над водой. Бегите обратно - рыцари отдыхают. Найдите призматидную платформу в центре комнаты. Вверху увидите выступ второго яруса. Встаньте спиной к срезу платформы, бегом два шага вперед, сальто назад, на нее, прыжок вперед #03 и подтягивайтесь. Высший класс, Лара!



#03

Толкайте камень два раза. Прыгайте с разбега на балкон с убитым охранником. По лестнице - к окну. На балконе подстрелите соседа справа. Обернитесь: перил-то нет! А теперь - танцы. Прыгайте с разбега по диагонали на тент на другой стороне #04 и хватайтесь. Ручками, двигай-



#04

ться налево, до края, не отпуская кнопку Action, нажмите LOOK и увидите за спиной балкон. Подтягивайтесь и сальто назад #05 - на балкон. Легко! Прыгайте с разбега (толкайтесь от края) на платформочку дальше по стене и подтягивай-



#12

-снова на мост. Во дворике - охранник #13. Обыщите тела, возьмите аптечку и ключ. Еще один



#13

патрулирует пристань внизу. В дверь во дворике. Вниз, в дырку, рычаг откроет первые ворота канальчика. На обратном пути - еще один охранник во дворе. Садитесь в лодку. Полный вперед, гондолы - в щепки #14. Впереди увидите замини-



#14

рованный канал с воротами выхода с уровня. На то и дается второй катер. Полный вперед, на мимы, не забудьте выпрыгнуть #15 куда-нибудь вправо. Обыщите наемника на пристани. Дверь заперта. Садитесь на катер и плывите к выходу из шлюзов. Прыгайте в воду, подплывите к плат-



#17

вы уже почти у выхода. Створки закрываются! Еще немного чтобы успеть... Эх, Лариска, ну, даешь! Проплыли! Створки захлопываются за катером, немного поцарапав обшивку.

>>> Уровень 3. Bartoli's Hideout

Враги: Наемники, доберманы, крысы.

Швартуйтесь у двери. Пара крыс. Обегите здание слева - еще пара крыс и крысололов. Рычаг откроет дверь в дом - выбежит охранник. В доме расстреляйте наемников на балконе #01 и внизу справа. Налево, подстрелите через окно пару ве-

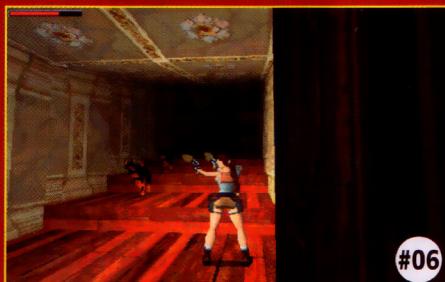


#15



#05

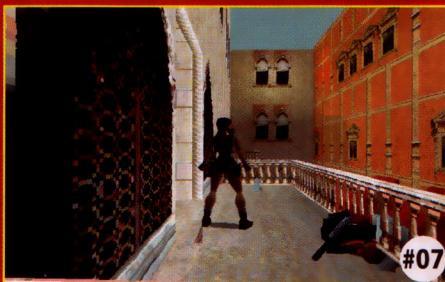
тесь. С нее - через канал на нескучный тент. С разбега прыгайте и хватайтесь за выступ открытой двери внизу напротив. Пуделя не заставят себя ждать #06. В комнате - охранник.



#06

Секрет 1

Рычаг на стене слева откроет проход на балкон к соседу. Бегите из комнаты и направо - в проход. Возьмите Каменного Дракончика #07 и возвращайтесь.



#07

За окном мелькает фигура, раздражает? А пистолеты-автоматы на что? В конце балкона разбейте окно - внутри 2 горячих финских парня с битами и щенок #08. Прыгайте почаше, делай-



#08

те сальто и рано или поздно они лягут. Примите лекарства. Два раза толкайте кирпич в камине и разберитесь с крысами слева. Дальше - наклонная плоскость с резаками. С разбега прыгайте через резаки. Коридор с тремя кострами - игрушка. За первым - дырка с водой. Плыните до конца и перепрыгивайте через последний. Через дверку в комнату надругайтесь над охранником и его питомцами #09. Забирайтесь на ближай-



#09

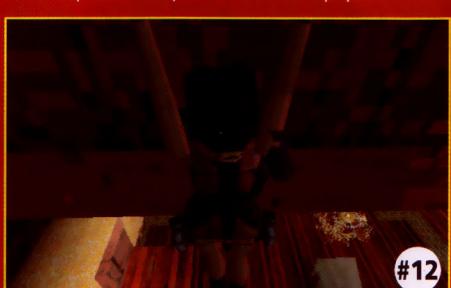
шую кренделябра #10. Далее полезно сохраняться после каждого действия. Прыгайте к окнам. Рычаг откроет заслонку в трубе камина. Со следующего кренделябра, направо, на платформу со вторым рычагом, - открывается сейф #11 с ключом от Библиотеки. По кренделябрам - наверх, под потолок (Эх.. Лара, а говорила не закружиться!). Пустите на котлеты крыс. С края выступа уцепитесь за поперечную балку под кры-



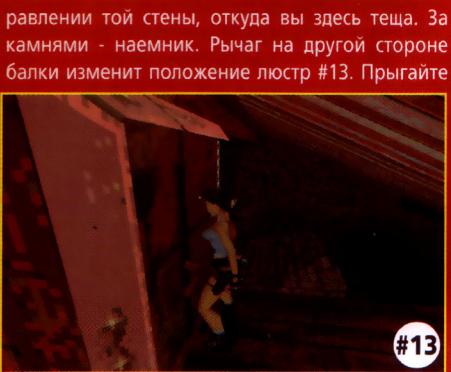
#10



#11



#12



#13

равлении той стены, откуда вы здесь теща. За камнями - наемник. Рычаг на другой стороне балки изменит положение люстр #13. Прыгайте



#14

вниз по люстрам. С последней люстры с разбега прыгайте на сейф и подтягивайтесь - ключ ваш #14. Должен быть цивильный способ попасть в

гранат с просроченным сроком годности. Направо, вдоль стены найдете Золотого Дракончика #15. Вправо и вверх - рычаг. Люк в тоннеле на-



#15

верху теперь открыт. Кто быстрее, Лара или запас воздуха в легких...? Вынырните в коридоре с кострами. Отдышитесь, возвращайтесь к заслонке и влезайте из воды.

Стопан книг перед массивной дверью - библиотека. Появится наемник с дубиной. Открытая дверь ведет в тупик с полками. Карабкайтесь по ним наверх. Там пара мышей и рычаг, открывающий дверь с охранником в холле. Скажите ему: «нет!» и - в дверь. При входе налево и вверх по полкам. Прыгайте на платформу с окном (не разбивается) и - на самый верх. Разбейте верхнее окно и бегом на подоконник. Скользите спиной вперед и повисните на тенте. Пора поучиться анатомии. Подтягивайтесь и сальто назад - на балкон на другой стороне дворика. С балкона прыгайте вперед на черепичную крышу (Можно просто спрыгнуть с тента, но кто ищет легких путей?), а с нее - на стену дворика и бегите направо до маленького трамплина.

Секрет 3

Встаньте спиной и правым боком вплотную к стенам, прыгайте вперед и подтягивайтесь на крыше. К трубе. Встаньте лицом к стене на краю крыши. Отпрыгните назад два раза, развернитесь чуть под углом к балке, прыгайте на нее и подтягивайтесь. Внизу найдете парочку Узи #16. Возвращайтесь на крышу.



#16

В домике уложите охранника. Возьмите ключ от детонатора и прыгайте через канал к двери - за ней вас поджидает здоровый детина. Бегите в холл к последней двери с рычагом. Пошмалайте в двоих друзей из др-Узей, разбейте окно и бегите к дверце в садике с беседкой. В воду и вылезайте в темном проходике слева. Поджарьте крыс и бегите к детонатору на стене.

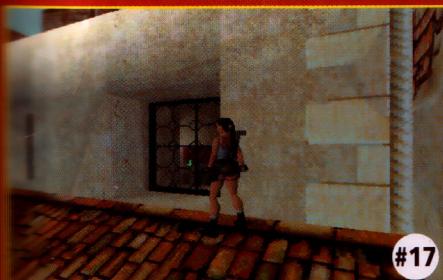
Секрет 4

Не трогайте детонатор и забирайтесь на стену рядом. Разбейте окно в конце стены #17, возьмите Зеленого Дракончика и возвращайтесь к детонатору.

Рваните детонатор #18 - здание впереди взорвется. Возьмите Узи, держите LOOK-ом охранника на балконе в поле зрения и наблюдайте как он корчится. Бегите по стене ко взорванному зданию. Через дыру в потолке забирайтесь на крышу, обернитесь и прыгайте на тропинку. Лара заскользит вниз - уровень закончен.

Секрет 2

В глубине, за заслонкой (спичка) увидите ступеньки. В подводном коридорчике у самого дна блестит огонек - вы счастливый обладатель



#17



#03



#06



#18

>>> Уровень 4. Opera House

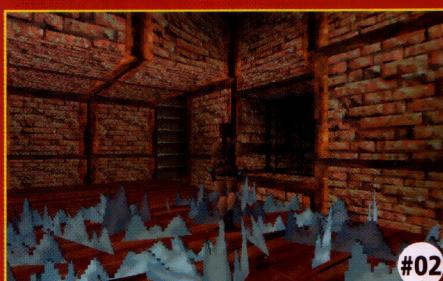
Враги: Наёмники, доберманы, крысы.

Ящик-маятник вреден. Прыгайте на плоскую крышу справа. Оттуда наёмник вниз как на ладони. Ныряйте и плывите налево. Увидите лестницу. На первом пролете сойдите и обернитесь. Рычаг сверху на платформе (подтянитесь) откроет крышу соседнего здания. Вверх по лестнице и прыгайте на белую платформу на другой стороне. Оттуда с разбега (от края) - на платформу с маятником и подтягивайтесь. Встаньте лицом к дому с открутившейся крышей (ящик болтается справа). Разбегайтесь (когда ящик в левом положении) и прыгайте #01 прямо в дыру в



#01

крыше. На лету готовьте пистолеты для детины с битой. Берите ключ - наверху еще один лоботряс. Пропрыгайте до плоской крыши, с которой расстреляли охранника. Внизу впереди - еще одна. Прыгайте туда, повисните над водой и на руках идите до окна. Падайте и хватайтесь за подоконник. Прострелите окно и идите шагом по стеклам #02 к лестнице. Отпирайте дверь навер-



#02

ху и бегите до ветхой крыши. Встаньте правее и прыгайте на то, что от нее осталось. Бегите - доски будут вяло обваливаться #03 и через пару прыжков и переломанных ног вы подтянетесь на другой стороне. В проход справа и по коридору.



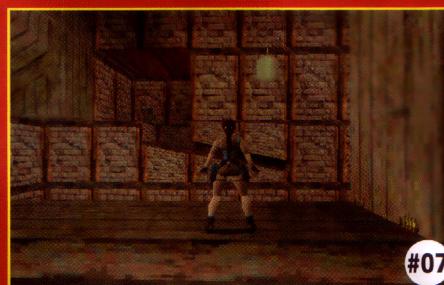
#04

ры. Дерните левый рычаг (правый работает только в паре с микросхемкой в щите в центре) и прыгайте в дверку. Ловушка из камней (Камни в Опере?) срабатывает при приближении к дальнему концу комнаты. Выключатель закроет калитку и откроет проем в стене рядом. Наверх по лестнице - вы в Опере (мешки норовят свалиться на голову). Расправьтесь с ценителем слева. Дальше по коридору два песика, лифт и щит #05. Лифт заработает, если вставить в щит хитрую де-



#05

тальку. На противоположной стороне разберитесь с собакой и ее хозяином. Прыгайте в дыру в полу на уровень ниже. Оттуда свеситесь и подтянитесь обратно - появится собаковод и два питомца. Внизу две каменные ловушки - черные проемы слева и напротив бассейна (бассейн в опере?). Вам будут мешать артист на сцене и зритель на 3-ем ярусе (Бельэтаж). Последнего можно убрать при личной встрече (на второй ярус можно залезть с платформы у стены в центре и т.д.). Прыгайте с разбега на сцену (с правого края бассейна) и подтягивайтесь. Подстрелите собаку слева и охранника в амфитеатре (мешки). Рычаг в комнате (левая часть сцены) поднимет решетку на другом конце сцены. Делая сальто по сцене и стреляя из Узей, уложите двух парней с битами #06. Залезайте туда, где поднялась решетка. Стекла! Перекидной мостик опускается рычагом в нише в левой стене. Прыгайте с разбега и хватайтесь за трещину (мешок остается правее #07). Налево и подтягивайтесь - вы у рычага. Поднимайтесь по платформам, пните крысу, выключатель после второго маятника (прыгать левее, между ним и стеной) от-



#07

кроет люк с водой в полу сцены. Скользите вниз и на ходу прыгайте - точно в люк. Зажгите спичку, плывите 2 раза налево и ныряйте в дыру в полу.

Секрет 1

В комнате в стене справа увидите подводный тоннель - в конце возмите Каменного Дракончика #08.



#08

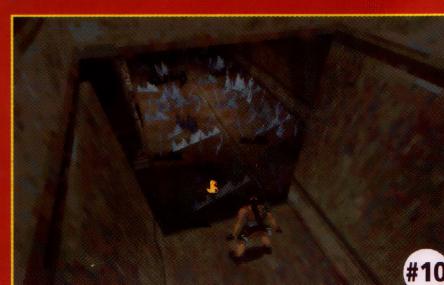
В этой же комнате дерните за рычаг - откроется дверь на третьем ярусе. Плыте обратно и на месте первой развилки берите вправо. Берите детальку для щита у лифта под лестницей #09, поднимайтесь, подтягивайтесь и бегите к лифту.



#09

Секрет 2

Прыгайте на крышу лифта, оттуда - по лестнице вверх. Идите шагом по битому стеклу и берите Золотого Дракончика #10. Рычаг на стене откроет выход из комнаты. Возмите патроны у двери и снова окажетесь на четвертом ярусе.



#10

На лифте вниз. Подстрелите двух охранников #11 и нажмите рычаг - лифт уедет и откроется



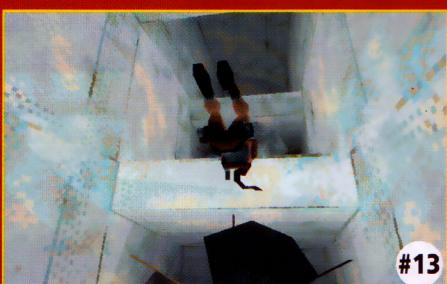
#11

бассейн. Плыите налево, вдоль ступенек. Возьмите микросхему для щита в координаторской. Плыите обратно и теперь направо. В комнате откройте затопленную решетку рычагом на стене. Забирайтесь по платформам наверх, постреливая в крыс. Наверху займитесь охранником, крысой и дайте свинцового «Чаппи» псу. В конце коридора разбейте окно, повисните и спрыгивайте в раздевалку. Откройте дверь, скользите и, не доеzzя вентилятора-мясоруба, прыгайте наверх, за ключом. Залезайте по ящикам и прыгайте с разбега на наклонную плоскость, с нее - сальто назад #12, в вентиляционный люк. Под-



#12

стрелите крысу и прыгайте к вентилятору впереди. Повернитесь спиной и отойдите от него шагом на максимальное расстояние. Сальто назад, хоп! #13 Еще один? Опять отойдите шагом и снова сальто!



#13

Секрет 3

Подтянитесь на выступ наверху - в конце тоннеля лежит Зеленый Дракончик #14. (за ним - вентилятор). Возвращайтесь.



#14

В комнатке тягите ящик на себя. Выключатель откроет дверь в раздевалку. Ташите ящик внутрь и спихивайте на него с ближайшего подоконника еще один. Залезайте по ящикам наверх #15, увернитесь и разберитесь с наемником в коридоре. В конце коридора залезайте на платформу выше, на третий ярус, где был убит зритель.



#15

Отпираите дверь справа. Забирайтесь в координаторскую, вставьте микросхему в щит и нажмите правый рычаг - на сцене откроется дверь. Бегите на сцену. Убейте охранника на сцене, а на пороге комнаты отпрыгните назад (мешок и люк!) - двое с собакой. В комнате полно ящиков. Тягите на себя ящик из кучи в центре (чуть ярче остальных). Дергайте рычаг внутри и забирайтесь по ящикам через проход в стене на балкон (мешки) и направо - в ложу. Убейте охранника внизу. В ложе прыгайте в проем в правой стене. Выключатель откроет дверь за маятником. Прыгайте с разбега, рассчитывая приземлиться за мешком, между ним и стеной (прыгать чуть под углом, когда мешок в правом положении). Наклонная плоскость - смерть. Внизу в комнате будут ждать босс-Бертолли #16 (слева), помощник

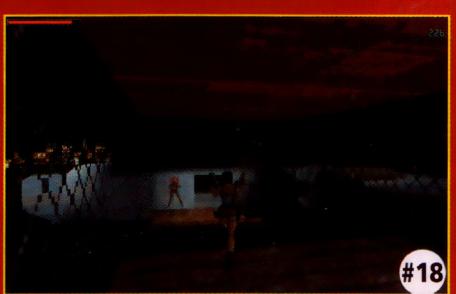


#16

(в глубине справа) и два пса (правая аллея). Повернитесь спиной, повисните (так не заденет маятник) и спрыгивайте (Бертолли начнет стрелять), сальто назад, ружишико наизготовку и - в правую аллею, как раз песик уже тут. Примите аптечку, спрячьтесь за ящиками, займитесь вторым псиной и Бертолли. С трупа снимите кучу гранат и бегите за скальпом помощника. Дверь в правом дальнем углу комнаты открывается выключателем в противоположном углу. Забирайтесь по маленькому ящику в глубине и прыгайте до выключателя #17. Бегите в дверь, убив по пути еще одного гарного хлопца. Вы еле-еле успели на гидроплан #18!



#17



#18

>>> Уровень 5. Offshore Rig

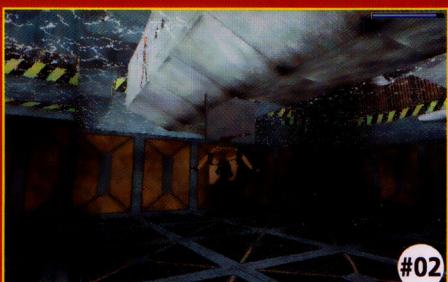
Враги: Охранники, Рабочие, Водолазы, Доберманы.

Как ни печально, но Лара лишается всего своего снаряжения и оказывается совершенно безоружной в тюрьме где-то на морской базе. Дверь тюрьмы открывается выключателем, но недолго. Надо успеть добежать по кратчайшему пути. Освободите центр комнаты от двух ящиков. Затем вытяните первый из двух угловых ящиков - откроется коридор с выключателем в конце. Путь свободен #01. Нажмите на выключатель, за-



#01

тем разворот на 180, и бегите к двери. Снаружи сохранитесь. Сразу бегите налево, держитесь правой стены, минуйте парня с дубинкой и перепрыгните бочки. В комнате в конце коридора бегайте вдоль стекол до тех пор, пока охранник не выстрелит и не разобьет его. Бегите на платформу и направо вниз. Выключатель откроет подводный люк в трюм самолета. Плыите в люк #02. Избегайте вентиляторов. Выключатель



#02

внутри выключает двигатели. Проделайте весь путь по берегу до выключателя, открывшего люк, прыгайте на двигатель и подтягивайтесь #03. Через люк в крыше заберитесь в самолет и



#03

взмите пистолет. Разделайтесь с охранниками - взмите у одного желтую карточку.

Секрет 1

Из комнаты с разбитым окном бегите не направо, а налево по дорожке. Рычаг под водой откроет люк в тоннель к винту в бассейне. Наберите побольше воздуха и ныряйте в коридор. В конце плыите в открытый люк внизу и берите Зеленого Дракончика #04. Немедленно обратно.

В комнате с разбитым окном открывайте замок желтой карточкой. Внутри выключите сирену на стене. Бегите вправо. Покрутите колесико - дверь откроется. Распрашитесь с двумя охранниками. Еще одна дверь с колесиком - еще один охранник #05. В казарме на дальней левой ниж-

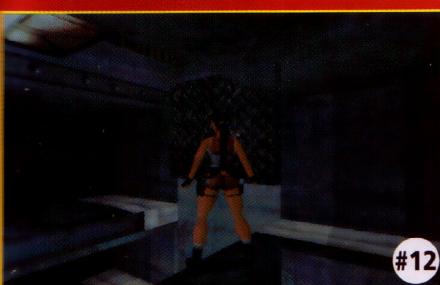


#04



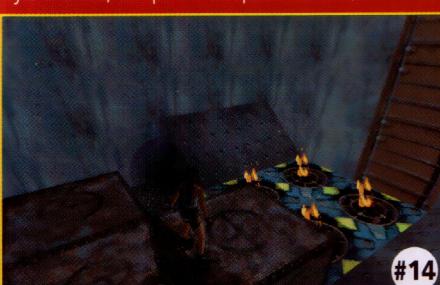
#05

На койке возьмите гарпун, на средней правой верхней - патроны. Залезайте и дергайте выключатель на ближней левой верхней койке - ненадолго откроется люк в потолке. Быстро забирайтесь на дальнюю правую верхнюю койку #12,



#12

прыгайте оттуда в люк на потолке и подтягивайтесь. Скользите спиной вперед по коридору, в конце ухватитесь руками и спускайтесь по лестнице. Выдвините левый ящик из стены и отодвиньте его подальше. Выдвините правый ящик из стены, забегите сзади и придвигните его вплотную к огню, напротив второй лестницы #14. Тес-

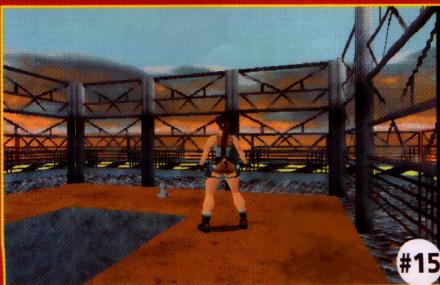


#14

перь прыгайте с ящика на лестницу - огонь не страшен. Наверху сохранишься и расстреляйте охранника в тоннеле. Возьмите у него красную карточку.

Секрет 2

Здесь же заберитесь по лестнице на платформу наверху и возьмите Каменного Дракончика #15.



#15

В конце коридора прыгайте в воду, вылезайте и снова бегите к развилке с выключателем сирены, но теперь бегите влево. Подстрелите охранника с собакой. Осторожно: катящиеся бочки #9. Откройте дверь красной карточкой, отпрыг-



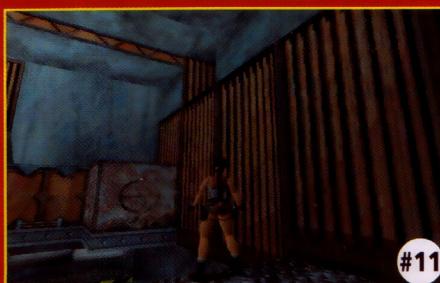
#09

ните назад и расстреляйте двоих рабочих #10. Бегите в комнату и расстреляйте третьего, слева.



#10

Обыщите их - найдете спички, аптечку и патроны. Из широкой трубы слева выдвините ящик на платформу под отверстием в стене наверху, поочередно толкая/выталкивая его то с одной, то с другой стороны. С бортика пустого бассейна #11 справа прыгайте на ящик и подтягивайтесь,



#11

а с ящика - в проем в стене. Подстрелите охранника и в комнате нажмите на рычажок - вода из второго бассейна перепьется в смежный. В этой же комнате замок для зеленой карточки. Обратно, к бассейну, и - на другой берег. Обегите здание, перепрыгните трубы и нажмите рубильник на стене #12 - откроется люк в полу предыдущей



#12

комнаты. Прыгайте в люк. В бассейне внизу плавают 2 акванавта, ваш гарпун с местными даже близко не стоял. За левой дальней колонной лестница на другую сторону. Плыите к ближайшей левой колонне #13 и вылезайте (только на сторонах с черно-желтыми полосками). Под водой гарпуны вас мало беспокоят, но когда вы вылезаете, то становитесь отличной мишенью.



#13

Секрет 3

За правой ближней колонной (от входа) лежит Золотой Дракончик. Когда вы явитесь за ним - появятся 2 охранника. Не тратьте на них время - они ничего не дадут - бросайтесь в воду и плывите к колонне с лестницей #14.



#14

Поднимайтесь. По дорожкам обойдите весь бассейн, чтобы забрать зеленую карточку в конце. По пути постреливайте в рабочих, обыскивайте трупы (найдете ружьё, например). Один из них настолько ленив, что не будет сопротивляться. Над предпоследней платформой на вашем пути зияет дырка в стене - выход #15. Когда



#15

разобьете стекло и возьмете зеленую карточку #16 - возвратитесь к этой дыре. В конце коридо-



#16

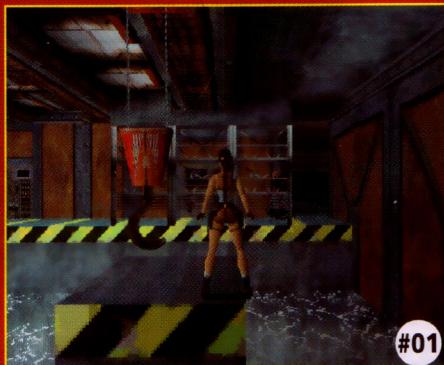
ра будет люк. Приготовьте ружьё и спрыгните, стреляйте вперед два раза - упадет охранник. Вставьте зеленую карточку в замок (его не видно на газоне...), дерните за выключатель на стене, чтобы перелить воду обратно в смежный бассейн (левый). Плыите в подводный тоннель в бассейне и дергайте за рычаг - решетка откроется. Отдышитесь и вылезайте. Переходите на другой уровень.

>>> Уровень 6. Diving Area

Враги: Охранники, Рабочие, Водолазы, Огнеметчики, Доберманы.

В конце коридорчика прыгайте на лестницу. Рычаг наверху остановит вентилятор под водой.

Сплавайтесь за гранатами за вентилятор (спичка). На обратном пути рычагом на стене откройте дверь и вылезайте. За коридорчиком ждут охранники и доберман. Прыгайте по платформам с кранами на другую сторону бассейна #01, не



#01

задавая крюки. Встречайте гостей, берите аптечку и спички. В соседней комнате увидите пологий спуск и резервуар с токсинами.

Секрет 1

Встаньте посередине платформы и скользните вниз - в дырку. Возьмите Каменного Дракончика #02 и скользните дальше. В конце прыгайте на



#02

платформу, отталкиваясь от самого края наклонной плоскости #03.



#03

Забирайтесь по высоченной лестнице слева. Через дыру в полу комнаты виден спуск вниз. Повисните, спрыгивайте и скользните спиной, в конце хватайтесь #04. Падайте и снова хватай-



#04

тесь. Подстрелите охранника. Увидите дверь с замком для синей карточки. Карточка лежит

внизу, в дыре в стене #05. Прыгайте с разбега через пролом в перилах так, чтобы приземлиться



#05

#09. Дерните за правый рычаг - погаснет ближний костер - бегите в центр коридорчика и про-



#09

валивайтесь в люк. Взяв M-16, возвращайтесь обратно. Дерните за правый рычаг, прыгайте влево и нажмите левый рычаг - погаснут оба костра. В конце коридорчика (перепрыгните через люк) берите микросхему и возвращайтесь.

В комнате, где был убит водолаз, двигайтесь камень вдоль стены два раза - увидите панель для микросхемы. Бегите в дверь по коридорчику, но ведите огонь, оставаясь в нем: подстрелите охранника и подождите огнеметчика слева.

Секрет 2

Бегите к оранжевому баку напротив - при приближении откроется потайная дверь с кнопкой внутри #10. Она откроет решетку с Зеленым



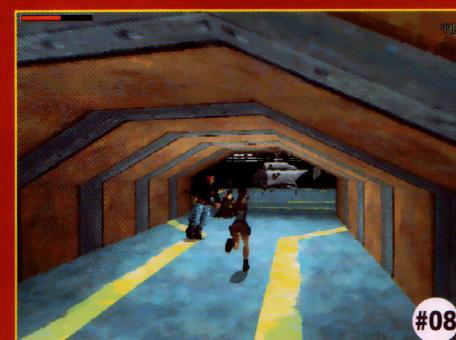
#10

Дракончиком #11 в дне бассейна. Возьмите гарпуны на краю бассейна и ныряйте за драконом.



#11

вать камеру LOOK в нужном ракурсе). Рычаг в конце тоннеля откроет люк. Там нажмите еще один рычаг (откроется какая-то дверь) и плывите дальше по тоннелю - при вашем приближении откроется второй люк-заслонка, напротив закрытого первого. Налево и в бассейн. Вылезайте и бегите в предыдущую комнату, ко второй двери с колесиком. Дверь в конце теперь открыта. Расстреляйте троих в комнате, прикрывающих отлет вертолета #08. В глубине - коридорчик с кострами и двумя рычагами на стенах по бокам



#08

Выманите двоих из команды Кусто из тоннеля и расстреляйте их с берега из M-16 #12. В конце тоннеля вылезайте в единственном месте - на ступеньке перед выступом. Оттуда подстрелите двоих рабочих - Лара попадет туда позже. Заби-



#12

тесь на выступ за спиной и нажмите кнопку #откроется дверь в комнате с первым убитым (запазом). Со ступенечки внизу расстреляйте одного исследователя глубин. Глубоко вни- ржавеет желтая подводная лодка типа «батис- киф» - можете полюбить ее глазами. Возвращайтесь в предыдущую комнату и разберитесь с зумя парнями с дубинами. M-16 быстро сде- лает из них хороших полицейских.

Возвращайтесь в соседнюю комнату и бегите в открывшуюся дверь. Рычаг изменит положение платформы с краном #13. Перебирайтесь по



ней на другую сторону, но не подходите к пиле с красной карточкой. Пластина на стене для второй микросхемы отключит пилу позже. Бегите в угол через ящики и нажмите кнопку - опустится часть вертолетной площадки. По пути туда подстрелите охранника с ружьем, бродящего по периметру. В коридоре за дверью с колесиком вас ждут две собачки и мужикан с дубиной. Прягайте вниз и бегите по коридорчику, приготовив Узи, - упадете в дырку в полу. Слева - рабочий с дубиной, справа - огнеметчик (зайдитесь вначале им). Из рабочего выпадет вторая микросхема. Замок с красной карточкой рядом на стене. Выйти из комнаты можно через любую дверь. Сбегайте к пиле за красной карточкой и откройте замок. Приготовьте M-16 для босса внизу (там тесно #14). Бегите в комнату с батискафом, где



вы раньше подстрелили двух рабочих, возьмитеничь гарпуны на берегу. Тоннель ведет в комнату. Подстрелите поднимающихся к вам бригадира и его помощника и спускайтесь вниз.

Секрет 3

Перед тем как подойти к телу в центре и закончить уровень сбегайте к открытой дверке и возьмите Золотого Дракончика и кучу патронов.



Лара, расшвыривая свои ботинки по сторонам, переоденется в водолазный костюм #15 и как раз успеет зацепиться за погружающийся в бездну желтый батискаф... #16, subpal.



>>> Уровень 7. 40 Fathoms

Враги: Акулы, Барракуды, Водолаз, Рабочие, Охранники.

Вы глубоко под водой, кругом чернота, вверх плыть бесполезно, а вас уже заметила акула. Разворачивайтесь на 180 градусов и плывите вперед, чуть левее - наткнетесь на затонувшее судно. Ищите якорь слева и ныряйте в дыру #01.



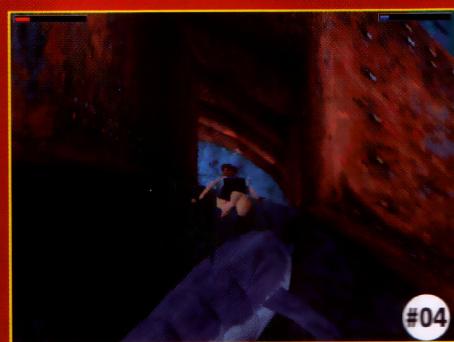
В соседнем отсеке под обшивкой есть воздух - можно отдохнуться и сохраниться. Не останавливайтесь: акула преследует вас по пятам #02. Если



убить ее гарпуном появится другая #03. Ныряйте в следующую пробоину неправильной фор-



мы. Там в потолке есть выбоина с коридором - плывите туда #04, пока не окажетесь в отсеке с люком в полу. Дергайте рычаг слева в углу на



стене #05 и плывите в люк. Тоннель приведет в комнату с ящиками. Рычаг в тоннеле под ящи- ка-



ми осушит комнату. Забирайтесь по ящикам в дыру в стене под потолком. В соседней комнате подстрелите рабочего справа #06.



Секрет 1

Каменный Дракончик лежит на полу прямо перед вами #07. Возьмите его, не наступая на ловушку-люк в центре комнаты.

Перепрыгните через люк - он откроется. Рас-



стреляйте двоих охранников #08. Спрятывайтесь на верхний ящик и с плоской платформы в центре #09 комнаты прыгайте и цепляйтесь за колонну в другом конце комнаты, у стены. С нее прыгайте в проход под потолком в левой стене.

Секрет 2

Нажмите рычаг на стене слева при входе - на некоторое время откроется люк в открытое море. Бегите вперед, перепрыгивая через балки в полу, и от иллюминаторов поверните налево - к открывшемуся люку #10. Если успеете залезть -



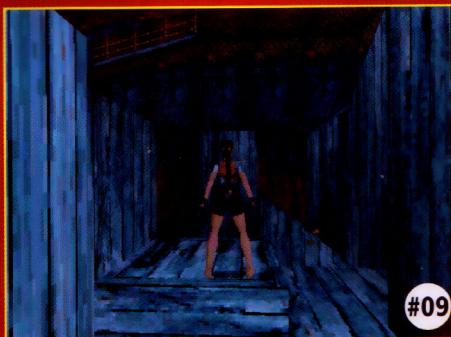
#08



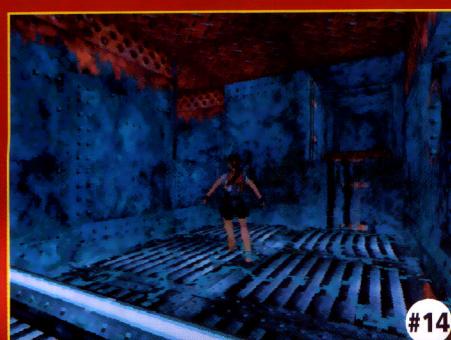
#13



#15



#09



#14



#16

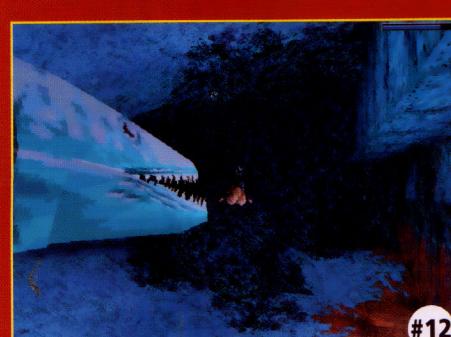


#10

он останется открытым. Прыгайте в воду и плывите в открытое море за Зеленым Дракончиком #11, избегая по ходу всякую живность #12. Возвращайтесь тем же путем.



#11



#12

Выти можно только отключив пламя в полу коридорчика #13. Бегите в темный коридор, вверх по лестнице и дергайте за рычаг - откроется дверка в конце правого коридорчика. Рычаг там отключает на время два близких костра. Встаньте перед рычагом и сохранитесь (Надо все

делать быстро). Дерните за рычаг, сальто назад, прыжок вправо - вы в дверном проеме - спрыгивайте вниз и бегите к кострам, прыгая через балки в полу. Рычаг в середине коридорчика с огнем откроет дверку рядом с люком, который ведет в море. Прыжок влево от рычага и бегите к этой дверке. Не тратьте драгоценные секунды на то, чтобы подтягиваться - в оба дверных проема можно запрыгивать на бегу #14 или прыжком

ботает - надо прыгнуть и подтянуться). Залезайте по камням слева в проем в стене. Рычаг откроет дверку в стене в нижней комнате с камнями. Спрыгивайте вниз и забирайтесь во вторую дырку с лесенкой. Там, придерживаясь правой стены, залезайте на кучу камней. Забирайтесь в проем и дергайте за рычаг - услышите шум льющейся воды. Теперь спрыгивайте в нижнюю комнату с камнями и забирайтесь в открывшуюся дверку в стене #16.

влево или вправо соответственно. Второй рычаг отключит вторую пару костров. Если первая пара уже будет работать, то тем же способом выбирайтесь из комнатки (они идентичны) и бегите нажимать первый рычаг - теперь все костры выключены (придется бегать от рычага к рычагу, пока вы этого не добьетесь). Теперь вопрос в том, успеете ли вы пробежать огненный коридор, пока костры не загорятся (может не хватить и полсекунды). Рычаг в конце открывает дверь.

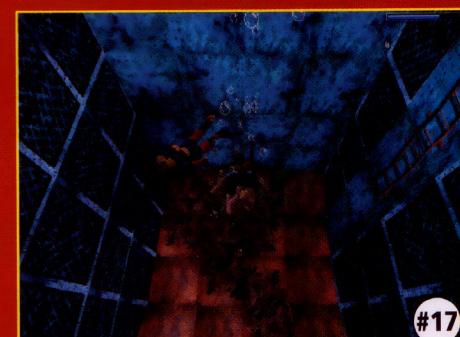
Застрелите барракуду на мелководье. Здесь время ограничено запасом воздуха в легких. Ныряйте в люк и дергайте рычаг на стене в верхней секции - он открывает люк в стене нижней секции (при этом люк в полу закрывается - дышать нечем). Разворачивайтесь и плывите в нижнюю секцию. За люком увидите второй рычаг - он открывает последний люк в потолке самой верхней секции. Секрет в том, чтобы на пути вниз «ввинчиваться» в проемы между секциями и люк в стене против часовой стрелки, а на пути вверх - по часовой стрелке соответственно. Не надо стараться маневрировать на полном ходу, лучше прицеливаться в очередной проем и плыть дальше.

Секрет 3

Золотой Дракончик находится в нише рядом с рычагом, но за ним надо сплавать отдельно - если его тронуть, то в верхних секциях появится косяк барракуд, которые съедят вас по пути на верх. Разворачивайтесь и плывите обратно вверх на остатках воздуха. Отдышитесь и сплавайтесь за дракончиком (помните о трех зубастых карасях). Пока будете вылезать из воды они вас основательно подъедят - примите аптечку.

Коридор приведет в комнату с камнями, спускайтесь в комнату ниже. Тяните ящик #15 два раза на себя и запрыгивайте в проем в стене. Рычаг там вызывает камнепад. Забирайтесь в дальнюю дырку в потолке с лесенкой (лесенка не ра-

в конце коридора прыгайте в воду. Из тоннеля внизу выплывает водолаз - поборите его гарпуном #17. Ныряйте в тоннель - в конце будут ждать бригадир с охранником. Убейте охранника с ружьем, а затем и сантехника. Дерните за рычаг на стене и бегите в коридор - выход с уровня.



#17

>> Уровень 8. Wreck of the Maria Doria

Враги: Мурены, Акулы, Барракуды, Водолазы, Рабочие, Охранники.

За коридором нырните и вылезайте обратно - появится водолаз. Расстреляйте его с берега. В конце тоннеля вылезайте, берите аптечку, повисните и проваливайтесь вниз. На другом конце комнаты подстрелите охранника и рабочего. За камнем справа будут еще два - вам надо задвинуть камни в тупичок - откроются два прохода #01.

Секрет 1

Напротив камней, в потолке в углу есть дыра #50. Там вас встретит рабочий. В дыре в полу лежит Каменный Дракончик #02. Еще один рабо-



#01



#02

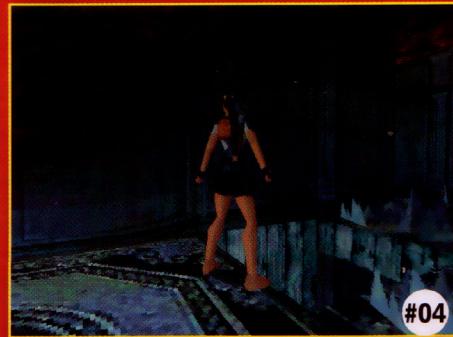
Чай поджидает вас как только вылезете. Вернись, я все прошу!.

В конце правого коридорчика приготовьте ружьишко и прыгайте в комнату. Разберитесь с тремя детинами #03. Возьмите спички и аптечку.



#03

В комнате подстрелите охранника на втором ярусе. В нише в углу комнаты увидите яму, окруженную стеклом. Обойдите ее шагом и встаньте там, где нет стекол #04. Просто бегите в яму -



#04

окажетесь в проходике, на уровень ниже. Возьмите ключ #05, прыгайте и подтягивайтесь об-



#05

ратно. Возвращайтесь к развилке с двумя коридорчиками, в левый. Отприте замок за столом. Кнопка на стене откроет двери напротив - выбежит рабочий. Кнопка там откроет дверку на втором ярусе в первой комнате. Слева увидите замыкающий ключ. Его можно будет достать, если оставить створки дверей закрытыми (первая кнопка). Бегите в первую комнату, туда где был убит патрульный. Залезайте по трамплинчику на второй ярус #06 и на руках идите до секции с



#06

трупом. Обыщите его и идите на руках дальше. Увидите второй замыкающий ключ в углу через пролет #07. Прыгайте и берите его.



#07

Забирайтесь в дверку рядом с убитым. Первая дверь с колесиком - пустая комната. Открывайте вторую дверь с барабашом. Повисните и спрыгивайте. Двигайтесь ящик под выключатель - откроется дверь. По ящику на втором ярусе забирайтесь в дверь. В конце коридора охранник. Двигайтесь ящик под рычаг (открывает дверь) и берите ржавый ключ. Отпирайте дверь с замком в коридоре. Повисните и спрыгивайте. Ставьте ящик в линию с другими. Забирайтесь и вытягивайте ящик второго яруса. Толкайте в глубину два раза следующий ящик - увидите коридор. В комнате ловушка типа «гнилой пол». Пробегитесь по всем четырем ячейкам с возвращением в исходную точку, а когда бочки за углом сработают - перепрыгните.

Секрет 2

Залезайте в дыру в потолке в углу #08, сразу же сальто назад (обратно вниз) и прыжок влево - мимо пронесется еще пара бочек. Берите Зеленого Дракончика в конце коридорчика.

Подстрелите охранника в следующей комнате. Прямо будет тупичок, а на стене - дверь. Спус-



#08

кайтесь на лодку внизу - рычаг под водой на время откроет дверь наверху. Залезайте в дверь и за ней дерните рычаг - она останется открытой. Идите в дверь рядом. Прыгайте #09 между нак-



#09

лонными плоскостями, до тех пор, пока люк внизу снова не закроется - тогда подтягивайтесь в проем в стене. Рычаг откроет потайную дверку в тупичке комнаты с лодкой. Вы в многоярусной комнате с котлованом сбитым стеклом в центре. Расправьтесь с двумя рабочими и охранником внизу и бегите к левой стене. Просто спрыгните спиной вперед, примерно в районе кнопочки, сделав при этом хватательное движение, - окажетесь на ярусе с убитыми охранниками. Кнопка на стене осушит комнату с лодкой. В левом дальнем углу берите замыкающий ключ #10



#10

на противоположной стене на время откроется люк на верхний ярус. Возвращайтесь в комнату с лодкой. Повисните и спрыгивайте на лодку. Открывайте дверь на дне. На развилке коридора - правее, к первому замыкающему ключу. Возвращайтесь и - по левой ветке к люку в комнату. Разберитесь с двумя из ларца. Берите патроны, гарпуны, бегите в комнату, где начался уровень и прыгайте в воду #11.



#11

Хватайте аптечку и зажгите спичку, чтобы не проплыть мимо рычага - он откроет дверку. В комнате соображают на троих. В соседней комнате бегите к стене с кострами и отключайте их тремя замыкающими ключами #12. Забирайтесь по ящику наверх и подстрелите рабочего. Рычаг наполнит комнату в противоположной стороне водой. Прыгайте по поперечным дамбам-балкам на другой конец, отталкиваясь от самого края. Ныряйте и вылезайте в коридорчике. В конце, на мели, приготовьтесь уху. За выступом



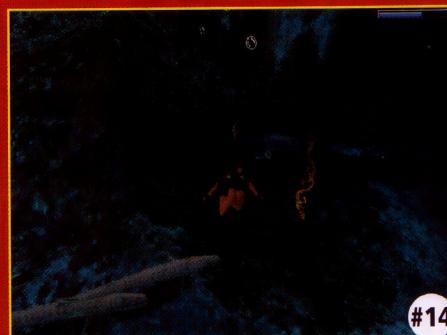
#12

справа гарпуны. Оба выхода из комнаты ведут в одно большое помещение. Избавьтесь от рабочего и найдите на полу в одном из левых коридорчиков патроны. За дверью с колесиком нажмите на рычаг - на другой стороне на время откроется дверка в глубине. Там берите спички и затачивайте ящик в стену - увидите переключатель. Откроется люк в море в полу в дальнем левом коридорчике. Делайте сальто назад в люк - начните в правильном направлении. Лавируйте между живностью #13 и плывите вправо, к иллю-



#13

минаторам. Ключ лежит чуть ниже и левее, в центре водоема, на куче песка #14. Берите его и сохраняйтесь.



#14

Секрет 3

В конце тоннельчика, в пещерке, есть шахта в потолке в углу, ведущая в грот с Золотым Дракончиком #15. Отдышитесь и плывите обратно в люк.



#15

Отпирайте единственную дверь. Рычаг в комнате опустит люк в полу в центре помещения. Двигайте ящик к рычагу на балке - он откроет люк в потолке предыдущей комнаты. Коридор

приведет вас снова в многоярусную комнату, но теперь внизу вода, а стекла по краям. Расстремляйте двоих на берегу и сплывайте через дырку в полу. Прыгайте в воду, два водолаза в моем случае просто примерзли к камням, отказываясь реагировать. За бочками на дне #16 в глубину



#16

ходит тоннель. Зажгите спичку и не обращайте внимания на барракуд и трех мурен #17. Коричневое отверстие после дырки в потолке - выход с уровня.

>> Уровень 9. Living Quarters

Враги: Барракуды, Гигантская Мурена, Водолазы, Рабочие, Охранники.

Рычаг слева за аркой #01 откроет створки в потолке бассейна по ходу. Вылезайте и подстрели-



#17



#01

те мужикана. В комнате с поршнями #02 забирайтесь по маленькой платформочке и перепе-



#02

зайте на другую сторону. Бегите по коридору до дыры в полу. Подстрелите рабочего и охранника в конце коридора #03, затем шагните вперед из коридора и сразу обратно - прокатятся бочки.



#03

Бегите налево и разделайтесь еще с одним кочегаром. Со ската #04 прыгайте через костры, хва-



#04

таясь за щель в стене. На руках идите направо до рычага #05 - костры погаснут. Залезайте на выс-



#05

туп вверху слева. Еще один рычаг наверху изменит положение поршней. Прыгайте в дыру в полу - в комнату с поршнями. Прыгайте по поршням на другую стороны комнаты (на первый поршень надо прыгать, толкаясь примерно за полшага от края).

Секрет 1

С последнего поршня виден Каменный Дракончик на платформе справа #06. Удобнее взять его на обратном пути.



#06

С последнего поршня прыгайте на платформу и подстрелите охранника. В конце коридора толкайте ящик три раза вперед - слева откроются дыры в полу и проход. Бегите в проход и толкайте другой ящик вперед - обе стороны дыры свободны. Прыгайте в дыру и снова дергайте за рычаг, управляющий поршнями. Возвращайтесь и бегите в комнату с поршнями. Прыгайте в нишу с дракончиком и берите его #07, оттуда прыгай-



#07

те по поршням, а с последнего - на платформу с рычагом #08 (комната с кострами заполнится водой). Спрятывайте на платформу внизу, а за-

рычагом. Дерните за рычаг - секция второго яруса в предыдущей комнате опустится. Там становитесь вплотную к низкой наклонной платформе, лицом к ней. Сальто назад, прыжок вперед и хватайтесь руками - вы наверху. Прыгайте на балку с мертвым охранником. На противоположном конце комнаты тяните ящик на себя. Теперь бегом, по диагонали, вокруг ящика и на руках, вдоль щели в стене. Залезайте в коридор напротив. Двигайтесь по балкам к проему в стене. В коридоре нападет рабочий справа.

Секрет 2

Бегите направо - увидите дыру в полу с Золотым Дракончиком #11. Прыгните и подтянитесь



#14



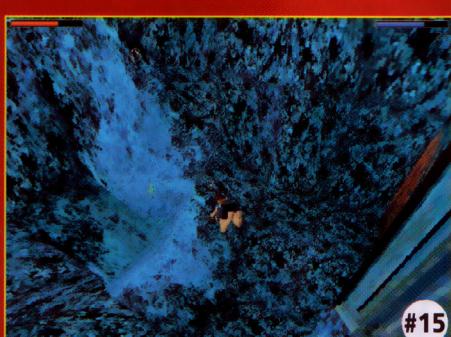
#08

на пол. Рычаг на стене в затопленной комнате откроет дальнюю дверь. Сначала плывите к рычагу, отключившему костры, наверх и в дыру на поверхности - набрать побольше воздуха. Теперь обратно, в открывшуюся дверь - придется побороть водолаза. Бой состоит из следующих движений: вперед, неважно куда, водолаз преследует, затем разворот, выстрел и плывите в обратную сторону. На потолке резервуара закрытый люк и открытая дырка. Плыте в дырку и наберите воздуха. Плыте в пещеру. Зажгите спичку и держитесь левой стороны - справа нападет гигантская мурена #09. Рычаг откроет люк

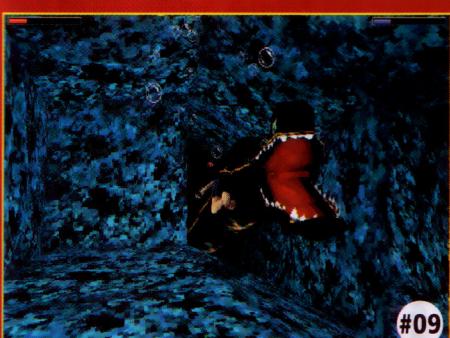


#11

на уровень выше и увидите гнилой пол #12 - упадете вниз рядом с дракончиком. Берите его, шагом идите к краю ямы и выбирайтесь.

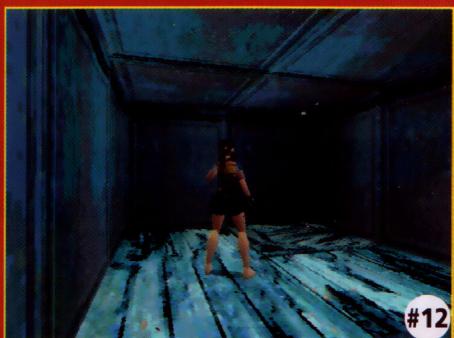


#15



#09

в потолке. Наверху подстрелите охранника на балке под потолком. Рычаг открывает дверь в соседнюю комнату. Там надо добраться к рычагу в противоположном углу комнаты, в нише в стене. Справа на стене рычаги #10 - нажмите

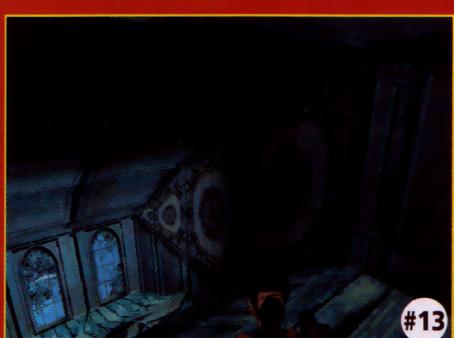


#12

Бегите дальше по коридору. Скользите вниз, к иллюминаторам #13, но в конце прыгните вперед (гнилой пол).



#16



#13

Секрет 3

Посмотрите в иллюминаторы и увидите Зеленого Дракончика #14. Дальше по коридору, стоя по колено в воде, расстреляйте двух щук. Ныряйте за Дракончиком #15 и возвращайтесь.

Вы в секции с наклонным полом. Наклонные призмы легко пропрыгиваются. В правом дальнем углу комнаты, прыгайте от стены на косой-кривой-длинный выступ перед вами и двигайтесь на руках вправо. Подтягивайтесь, бегите вперед и вниз по коридору. Подстрелите охранника на лестнице справа и бегите вверх по лестнице. С балкона следующей комнаты убейте охранника внизу слева. В конце балкона тяните



#10

первый, прыгните влево, нажмите второй, разворот, прыгайте с разбега через проход на горизонтальные полки и на руках вправо, до ниши с

ящиком на себя один раз - за ним откроется проход в Театр. Прыгайте с балкона и разберитесь еще с двумя мужланами слева. Прыгайте в пустой котлован и тяните ящик на себя. Берите ключ #16, залезайте на ящик и подстрелите парня сверху.

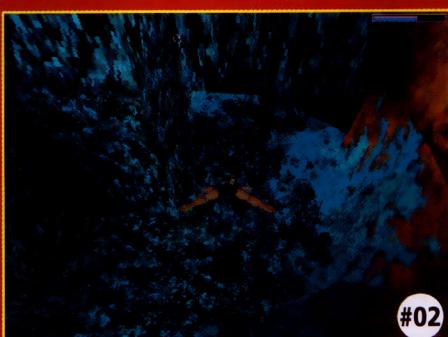
>>> Уровень 10. The Deck

Враги: Барракуды, Огнеметчики, Рабочие, Охранники.

Подстрелите огнеметчика и рабочего справа. Обегите здание (правое крыло) - у стены гранатомет. Возвращайтесь и прыгайте в воду через окно. Вылезайте на платформочке слева и расстреляйте рыб #01 из пистолетов. Бегите вдоль стены в противоположный угол водоема за ключом. Ныряйте налево, в подводный тоннель #02. В конце - рабочий. Подстрелите огнеметчика на такой же платформе справа. За углом - ящики. Надо сдвинуть нижний ящик из двух стоящих



#01



#02

друг на друге. Двигайтесь одиничный ящик к двум остальным, толкайте верхний на платформу впереди. Отодвигайте первый ящик подальше от остальных, а затем отодвигайте ящик, который был нижним и отпирите дверь #03. Ныряйте,



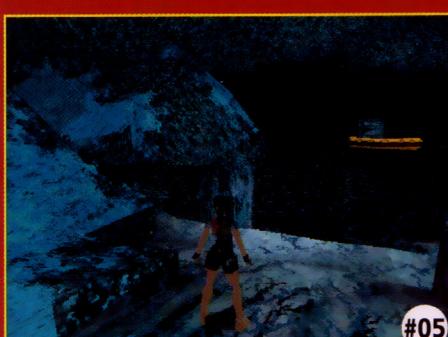
#03

рычаг на правой стене, на повороте шахты откроет заслонку над лестницей. Бегите к убитому огнеметчику, по пути подстрелив одного типа #04, и падайте в люк рядом. Рычаг в конце корри-



#04

дора над лестницей (заслонки нет) осушит предыдущий котлован. Возвращайтесь и выдвигайтесь



#05

ящик внизу. Бегите по коридору на берег водоема #05. Плыните налево и быстро вылезайте на первом причале. Из-за ящиков выбежит рабочий - расправьтесь с ним и с двумя водолазами #06.



#06

Секрет 1

Слева от желтой лодки, в глубине, в водорослях лежит Каменный Дракончик #07. Нырните и возвращайтесь.



#07

Левее колонны с водорослями, за подводными скалами слева увидите пещеру в стене внизу #08. Увернувшись от трески, вылезайте на бере-



#08

гу. Убейте рабочего и на развилке бегите прямо, к дырке в полу. Доведите здоровье до максимума, повисните на руках и падайте на верхний ящик в лодке - больно. Взяв гарпуны и ключ, оставайтесь в лодке. Расстреляйте акул - двух рядом #09 из пистолетов, а третью в районе под-



#09

водной колонны - гарпуном. Снова ныряйте в пещеру с барракудой, но на развилке - налево и забирайтесь на самый верх пещеры, а оттуда - на верхний (четвертый) уровень здания, на пер-

вом уровне которого вы начали игру. Подстрелите рабочих по периметру, поизучайте закрытые двери. Прыгайте на уровень ниже, с бассейном. Подстрелите охранников и ручную барбаку в пруду. Оббегите здание (правое крыло) - патроны для Узей. Как только залезете в пруд появится огнеметчик и начнет шмалять огнем по воде #10 - как ни странно, это наносит таки



#10

урон. Выбирайтесь из бассейна, отбегайте по дальше и расстреливайте его сколько угодно.

Секрет 2

В бассейне сплавайтесь к белой дверке (она откроется), вылезайте на берег и расстреляйте водолаза #11. Ныряйте за Золотым Дракончиком в тоннельчик #12.

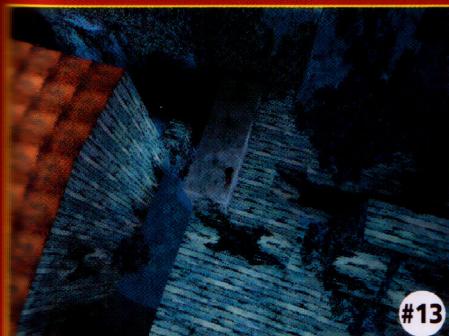


#11



#12

Прыгайте на уровень ниже (левое и правое крыло теперь не соединяются, но в каждом есть ящик, с которого можно залезть на уровень с бассейном). В левом крыле за ящиком лежат патроны для Монстра-16, но их охраняет тип с ружьем. Спрятывайтесь в правое крыло уровня и залезайте на высокое образование из камней в центре нижнего уровня. Оттуда на высокую платформу на краю крыши #13. Внизу увидите знакомые ящики, а справа, в нише сбитым стеклом, лежит зеленый дракончик - потом возьмите. Прыгайте через пропасть на оранжевую крышу. Бегите вперед, до края, - внизу увидите трещину. Повисните и падайте, снова схватившись уже за трещину #14 - на руках влево и подтягивайтесь на тропинку. Прыгайте с разбега и подтягивайтесь в пещеру в конце. В светлой комнате запрыгните на платформочку, а с нее - вперед. Тоннель приведет к склону - забирайтесь,



#13

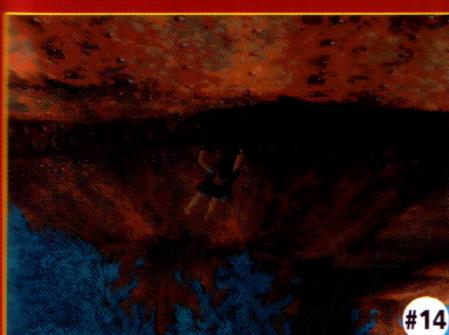
стеклам и берите Зеленого Дракончика. Развернитесь, встаньте прямо перед самыми стеклами и прыгайте вперед - потеряете минимум здоровья.

Спускайтесь вниз, через окно и подводный тоннель, к знакомым ящикам - вас ожидает горячая парочка огнеметчиков. Расстреляйте их из Монстра-16 или гранатомета #17. Вокруг здания,



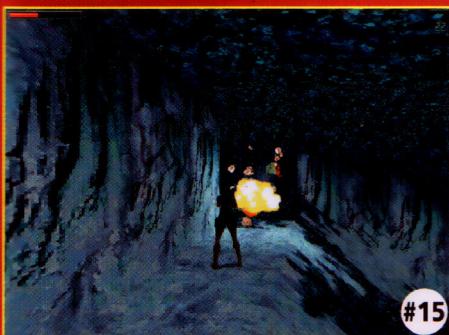
#17

к закрытой двери напротив большого винта, рядом с озерком. Внутри берите первый артефакт Seraph #18 - уровень закончен, а Лара отправляется на самолете на Тибет.



#14

прыгая по диагонали по плоским тумбам (начиная с левого края). Вверху сохранитесь и подстрелите из гранатомета пару рабочих #15. Пры-



#15

гайте через пропасть на ближайшую крышу, бегите налево, на парапет вокруг соседней крыши. Проваливайтесь в люк - еще один рабочий. Тяни ящик из стены в конце коридора. Рычаг откроет одну из дверей на верхнем уровне здания. Дверь на выход на фотоэлементах. Бегите к открывшейся двери #16, возьмите спички и отоп-



#16

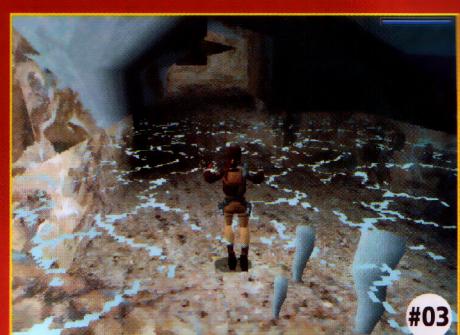
рите дверь внутри ключом из лодки. Во второй комнате гнилой пол в два ряда - бегите по одной стороне к кнопке в глубине, а возвращайтесь по другой. Откроется последняя дверь. По пути улыбнитесь рабочему. В пещере наверху прыгайте через дырку в полу на крышу здания и берите последний ключ от двери выхода с уровня. По крышам спускайтесь на платформу, откуда был виден Зеленый Дракончик.

Секрет 3

Прыгайте левее стекол и хватайтесь за щель #39. На руках вправо, подтягивайтесь, шагом по

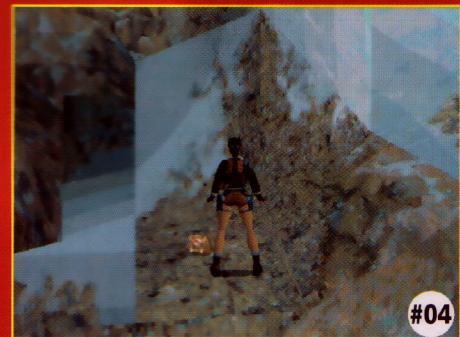


#02

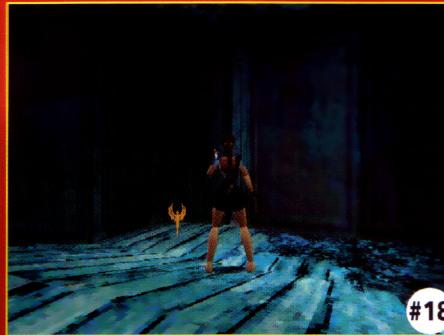


#03

кой внизу #04 и по снежным уступам поднимайтесь наверх - нападет орел #05. За последним снежным холмом увидите домик. Он заперт. Избавьтесь от двоих эскимосов и бегите к снегоходу.



#04



#18

>> Уровень 11. Tibetan Foothills

Враги: Орлы, Снежные Барсы (Леопарды), Наемники в валенках.

Подстрелите орла. В конце тропинки - направо и вниз по склону. Прыгайте через снежки и переждите второй косяк в нише в стене слева. В пещере прыгайте с выступа по диагонали направо #01 через хрупкую стену (отталкиваясь за шаг-



#01

два от края). Как только коснетесь склона прыгайте снова и, пока в воздухе, держите кнопку вправо - траектория Лары изменится и она приземлится на площадке справа рядом с проемом в стене. На вершине скалы - пара орлов #02. Повисните, падайте и скользите вниз. Хватайтесь в конце и снова падайте. Бегите в пещерку. Запрыгивайте на платформу со сталактитами (они падают). Вверх по тропинке. В конце правого коридорчика решетка с дракончиком (возьмете позже). Идите в левый и прыгайте вниз. Переските водоем со сталактитами #03 и бегите, пока не упретесь в стену. Повернитесь к воде и прыгайте на выступ. С него - на платформу с аптеч-

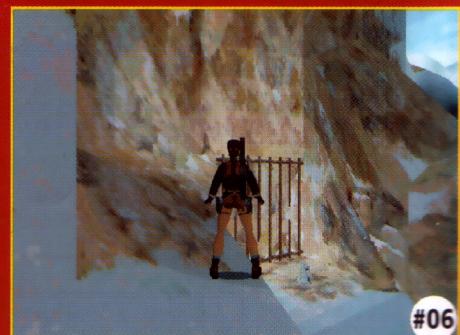


#05

Секрет 1

Возмите Каменного Дракончика рядом с решеткой в заснеженной скале #06.

Разворачивайте снегоход и в тоннель. Сбейте наемника за поворотом. На круглой полянке с



#06

трамплинами по периметру #07 надо добраться до проема в стене с каменной плитой. Газуйте



#07

по Action и тормозите кнопкой вниз. Поломки отражаются на здоровье Лары. Начните с трамплина в центре - свалитесь за трамплинчиками. Найдете длинный трамплин - и т.д.. В проем с плитой цельтесь левее, между стеной и плитой #08. В тоннеле прыгайте через пропасть с лево-



#08

го трамплина (правый - для обратного пути). Налево, на развилке перед пропастью остановитесь. Бегите направо вдоль стены. В конце - пачка гранат и рычаг наверху лестницы (откроет дверку). Внизу ждут двое наемников. Садитесь на снегоход и прыгайте через пропасть. Вниз через дверку, раздавите эскимоса на мосту #09 и еще двоих в пещере на другом конце. Слезайте и бегите к большому трамплину.



#09

Секрет 2

Прыгайте на платформу справа и берите Зеленого Дракончика #10. Как только прыгните обратно, на вас нападут два леопарда.

Разгоняйтесь и прыгайте #11 с большого трамплина. В пещере на повороте - ближе к пропас-



#10



#11

ти, чтобы не попасть под снежки #12. Слезайте и бегите в пещеру - слева дверка с рычагом. Уви-



#12

дите лестницу, которая заканчивается пещерой внизу. Прыгать через пропасть - смерть, поэтому бегите к месту, где сработал снегопад, и прыгайте на наклонную плоскость над лестницей. Скользите, хватайтесь и спускайтесь в пещеру #13. Берите ключ и прыгайте в дыру в полу. За



#13

хрупкой стеной - наемник. Рычаг откроет дверку (сосульки). Теперь вы в котловане большого трамплина. Повисните, спрыгните и бегите в яму под лестницей за пачкой гранат. Вылезете - три леопарда. Бегите к дальней лестнице и забирайтесь по выступам справа. Наверх и к повороту, где сработала лавина. Прыгайте мимо лестницы, на плоскую платформу через пролет и подтягивайтесь.

Езжайте в глубину пещеры, к замерзшему озеру. Отоприте замок и мостик соединит два края озера #14. На той стороне пробегитесь вдоль



#14

стены, чтобы сработали все снежки. Поезжайте дальше - случится обвал. Прыгайте через пропась и снова выезжайте на озеро. В центре лежит ключ от домика #15, но прикатит мужикан на



#15

снегокате с автоматами. Выбейте его из седла Монстром-16 #16 и насладитесь трофеем, но че-

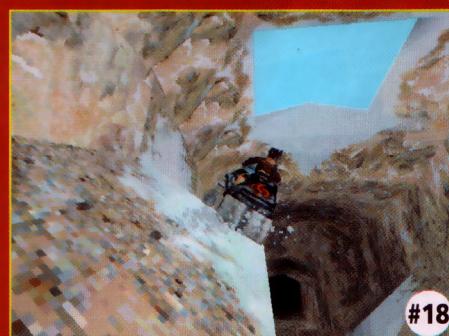


#16

рез трамплин вы не перелетите. Садитесь на свой снегокат и проделайте всю дорогу обратно до домика. Но через пропасть в пещере с каменной плитой прыгайте с левого трамплина, а перед самой плитой бегите в проходик справа и расправьтесь с двумя леопардами сзади. Езжайте снова в этот проходик на своем БМВ и сохранитесь. Прыгайте вниз, коснувшись трамплина. Снегоход оставьте в ближайшей к домику пещере - дальше не проедете. В домике возьмите патроны для М-16, Узи и аптечку. Рычаг откроет дверку в скале - два спецназовца уже в дверях. 4-5 выстрелов из гранатомета будет достаточно #17. В скале внизу позаимствуйте снегокат с автоматами и Объезжайте пропасть по бордюру слева, хорошоенько газанув #18. Остановитесь.



#17



#18

Секрет 3

Спуститесь назад в пропасть по лестнице и увидите Золотого Дракончика внизу. Коснетесь земли - прыгайте влево #19 (две группы валунов).

Берите дракончика, кучу патронов и возвращайтесь.



#19

На выезде подождите двоих на самокатах #20. В стене под скалой толкайте камень вперед и



#20

приготовьте M-16 - двое жаждут получить свое. Езжайте внутрь и слезайте у обрыва. Подстрелите охранника внизу справа, но на его платформе делать нечего. Садитесь на железного ослика и прыгайте в воду - он взорвется, а Лара упадет в воду рядом. Коридорчик за платформочкой в глубине ведет на следующий уровень.

>>> Уровень 12. Barkhang Monastery

Враги: Орлы, Вороны, Наёмники.
Друзья: Монахи (с копьями),
Священники.

Внимание: Если Лара хотя бы раз выстрелит в Монаха - все друзья становятся врагами, а бегают они быстро. Автор понял это слишком поздно, поэтому на некоторых скриншотах вы увидите Лару, стреляющую в монахов.

У входа в монастыры наблюдайте за поединком наёмников и монахов - монахи победят. Вверх по лестнице на стене. Наверху - 2 ворона. Прыгайте на наклонный камень справа, к зданию, - соскальзывайте налево и хватайтесь за щель #01. Идите до здания и - на балкон. Разбей-



#01

те окно (монах). В окно комнаты справа ввалился наёмник. Берите гранаты на балконе. В первой комнате слева стравите наёмника и монаха. Вверх по лестнице комната со статуей (монах). В конце балкона прыгайте в дыру в полу (2 камня в коридорах). Берите спички и прыгайте в бассейн слева. Плыите вдоль стенок, чтобы не за-

сосало на дно, в проем в стене #02. Вылезайте и прыгайте в колодец. Зажгите спичку, встаньте



#02

костры - во дворике слева монахи сцепятся с наёмниками - забирайтесь по лестнице на стену и добивайте сверху #06. Рычаг открывает люки в



#06

полу. Берите два кристалла с витрины #07 и бегите дальше по проходу с кострами. Коробочка



#07

на стене для первого кристалла между статуями #08 откроет звездообразную дверь. Выдвигайте



#04

прыгайте через первый ряд костров. Прыжок влево, затем вперед, через второй ряд. В комнате рядом, за ящиками, выход. Возвращайтесь в комнату со статуей, помогите монаху добить наёмника и берите ключ на балкончике в центре. Возвращайтесь на первый этаж, и отпираите дверь в комнату со статуей. Увидите троих шаолиньцев. Бегите в дальний угол комнаты. Слева выбежит толпа наёмников и сцепится с монахами. Выживших врагов добейте сами.

Перепрыгните через меч в коридоре за первой дверью справа от входа и в левой комнате (монах) берите ключ от двери рядом с разбитым наёмником окном. Там ключ от двери в комнате с дисками. Костры в полу наверху #05 отключаются рычагом за аркой. Пропрыгайте через

ящик и берите еще один Молитвенный бруск #09. Бегите в комнату со статуей и во вторую



#09

дверь справа. Вверх по лестнице и прыгайте на плечо статуи #10. С руки статуи прыгайте на го-



#05



#10

лову (из-за костра разбегаться у правого края), оттуда - на другую руку и в нишу в стене. Кристалл откроет люк под постаментом. Спускайтесь в проход за статуей.

Секрет 1

В коридорчике за статуей, в нише в ее спине лежит Золотой Дракончик #11.



В комнате слева надо будет вставить все пять Молитвенных брусков в пазы. Бегите в коридор справа от статуи и в первую комнату справа - с кучей ящиков (монах). Под средним ящиком прямо перед вами лежат патроны для пистолетов-автоматов. Под левым ящиком сверху - гарпуны. Отодвигайте нижние ящики в глубину комнаты два раза и берите патроны. Второй двигайте к стене, откуда вошли, через проем между бочками. Двигайте первый ящик обратно на его место, а ящик у стены - на себя, он закроет вход. Стоя на дорожке из ящиков, можно отодвинуть верхний и взять гарпуны. Снова отодвигайте нижний от входа и возвращайтесь в коридор.

Секрет 2

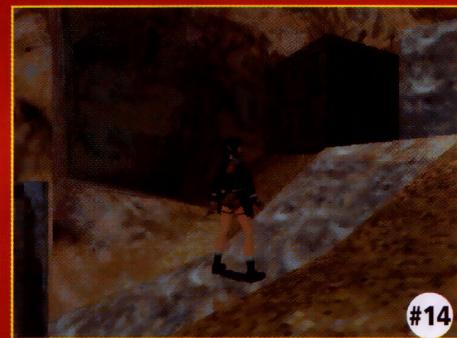
Дальше по коридору в первый проход слева (монах). В нише #12 в стене бассейна берите Каменного Дракончика #13 и возвращайтесь в коридор.



Под фундаментом прыгайте в люк. Рычаг на окне в комнате с бассейном откроет дверь. Двигайте ящик в ручей #14 - перекрыть воду. Соскальзывайте, хватайтесь и спрыгивайте в пустой бассейн. Отодвигните ящик и возьмите третий Молитвенный бруск #15. Возвращайтесь в коридор по лестнице.



Под фундаментом прыгайте в люк. Рычаг на окне в комнате с бассейном откроет дверь. Двигайте ящик в ручей #14 - перекрыть воду. Соскальзывайте, хватайтесь и спрыгивайте в пустой бассейн. Отодвигните ящик и возьмите третий Молитвенный бруск #15. Возвращайтесь в коридор по лестнице.



#14



#15

В конце коридора (2 монаха) поверните налево, в тоннельчик. Развернитесь и наблюдайте битву титанов. Бегите дальше - костер погаснет (не стойте на поле с ним - он загорится). Перед костром в противофазе болтаются половинки груши. Встаньте за полтора шага от края, правее центра, и прыгайте в яму. В конце коридорчика развернитесь и подтягивайтесь. На краю ямы вы в безопасности. Теперь повторите тоже самое, но еще с острым диском. На другом конце вылезайте - за вторым диском комната с ключом.

Секрет 3

По нишам в коридорчике с диском в предыдущей комнате - в конце две двери-мясорубки. За второй лежит Зеленый Дракончик и куча патронов для Монстра-16 #16. Возвращайтесь.



#16

Коридорчик приведет в комнату со статуей. Отпирайте люк в полу, недалеко от входа в комнату, слева #17. В комнате на другом конце уви-



#17

дите монаха и дверь с рычагом. За дверью двое наемников. Ставите с ними монаха и закройте за ними дверь. В комнате рядом - ущелье. В кон-

це обойдите кучу камней слева и и залезайте в проем в стене. Перед мостиком подстрелите во- рона и наемника #18. Тропинка приведет к зда-



#18

нию с монахом. Забирайтесь по платформам на правой стене, прыгайте на крышу #18 и в люк.



#18

Берите четвертый Молитвенный бруск #19. Возвращайтесь через ущелье в комнату со статуей и добивайте наемников (при входе в зда- ние подстрелите еще двоих).



#19

В комнате с ящиками - проход с люком-ловушкой. Бегите через люк и хватайтесь за лестницу, когда начнете падать. На бегу расстреливайте окно в конце коридора слева (сзади четверо наемников) - и падайте к трем монахам. Откройте ворота и стравите врагов. Наверх, по лестнице, берите последний Молитвенный бруск. Добейте наемников, возвращайтесь в ком-нату слева от статуи и вставляйте в пазы все пять брусков #20. За открывшейся дверью вставьте



#20

артефакт Seraph #21 и бегите в последнюю дверь - выход с уровня.



#03



#07

>>> Уровень 13. Catacombs of the Talion

Враги: Йети, Леопарды, Наемники, Барракуды.

Идите через мостик по правому краю (сосульки). В следующей комнате налево, к щели.

Секрет 1

Хватайтесь за щель, идите вправо #01, подтягивайтесь и берите Каменного Дракончика и спички #02. Возвращайтесь тем же путем.



#01



#04



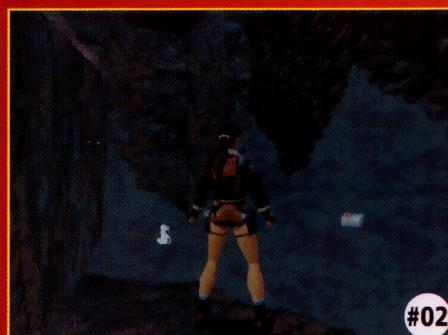
#08



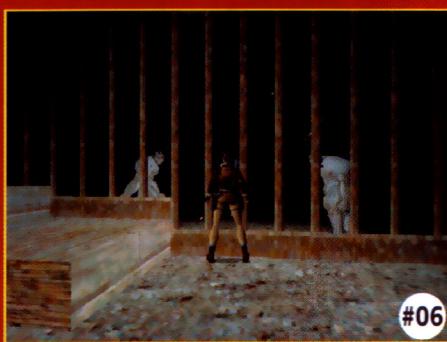
#05



#09



#02



#06

Вниз по лестнице, в логово йети (в конце сальто назад, чтобы отпрыгнуть подальше). Рычаг внизу откроет дверь выше. Вверх по лестнице, скользите по склону, прыгая в конце и хватаясь за выступ. Подстрелите леопарда и спускайтесь. Два наемника появятся сверху, пара леопардов - у пруда. В проходе в правом дальнем углу берите аптечку. С лестницы бегите вверх по склону к снежкам. Они начнут катиться - сальто назад, на платформу с клеткой и маской. Прыгайте на поп-перечную платформу внизу впереди. За хрупким полом цепляйтесь за лестницу #03 (внизу шипы). Наверху делайте сальто назад, на платформу с рычагом. Рычаг откроет клетку и осушит пруд. Берите маску и спускайтесь к пруду. В тоннельчике внизу зажгите спичку и перепрыгните через шипы. Маска откроет решетку. Бегите вперед и залезайте на левый край (покатитесь снежки). За вашей спиной - четыре леопарда. Над лестницей в дальнем правом углу берите гранаты и возвращайтесь (внизу дверь, нужна вторая маска). С плоского выступа с разбега

второй платформы откроет все решетки - станет светлее. Прибегут йети (один сзади) - лучше использовать гранатомет #07. Двигайтесь камень из дальнего левого угла в проход под решеткой рядом - иначе окажетесь в западне. Рычаг внутри откроет дверь в пещере. Берите гранаты у ближней решетки и пошарьте по клеткам внизу - найдете гранаты, патроны и аптечки. На выходе из комнаты - трое наемников #08. Бегите к открывшейся двери в пещере. Сразу после второго пролета мостика поверните налево, на платформу - мимо пронесутся снежки #09. Прыгайте на вертикальную лестницу #10, ныряйте в воду, вылезайте и расстреляйте барракуд с берега. Плыви-



#10

те в соседнюю комнату, вылезайте и бегите по тропинке вдоль стены до конца, постреливая в мороженых барракуд.

Секрет 2

В конце тропинки развернитесь и увидите конец лестницы на стене #11. Прыгайте с разбега, наверху - сальто назад и берите Зеленого Дракончика #12. Возвращайтесь.



#11



#12

У больших дверей развернитесь, запрыгивайте на выступ в воде, а оттуда, с разбега - на лестницу #13. Наверху - сальто назад, на платформу



#13

рычагом. Двери откроются. Спускайтесь и подстрелите леопарда в пещере. Рычаг откроет двери над лестницей в комнате со снежками. Повисните между стеной и посудиной с лавой и спрыгните #14. В комнате со снежками бегите к двер-



#11

рям. (снежки не сработают). Внизу - аптечка и рожок для M-16 с четырьмя леопардами в приданую (лучше не падать). Прыгайте с разбега на снежный склон со снежками впереди и подтягивайтесь. Прыгайте к снежкам впереди, сальто назад и прыжок вправо - они прокатятся мимо. Аналогично поступите со снежками на узком склоне слева - они пробьют стенку в снегу #15. В



#15

комнате становитесь на левую пластину в полу #16 - на время откроется дверь. Залезайте в следующую комнату с шипами.

Секрет 3

Поднимитесь по замаскированной лестнице на стене слева и возьмите Золотого Дракончика #17. Прыгайте обратно в комнату с шипами.



#16

ка. Испытайте маленький трамплин в правом углу комнаты, за пустой клеткой. Возьмите аптечку и спрыгивайте. С центрального трамплина прыгайте на платформу вверху (в полете нажмите кнопку «вперед») и берите патроны для Узи. Рычаг опустит клетку с йети и освободит их. Спрыгивайте вниз и уничтожьте йети. Убейте последнего йети в конце коридора длинной клетки справа. Рычаг опустит откинутую платформу наверху.

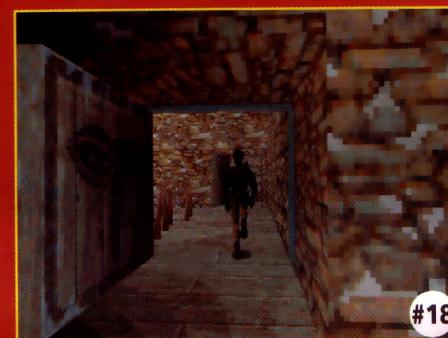
Секрет 1

Второй от угла камень в стене длинной клетки (со стороны входа) выдвигается #01. Внутри - комната с Золотым Дракончиком на дальней



#17

стене. Обе последовательные двери должны быть открыты для того, чтобы Лара закончила уровень. Встаньте перед дверью в комнату с пластинами в полу - она на время откроется. Двигайтесь очень быстро и четко. Прыгайте вперед, на слегка засыпанную снегом часть пола перед снежками, снова вперед, через снежки, на пластину в полу (откроется дальняя дверь), кнопка «разворот», три прыжка - и вы снова в комнате с шипами #18 (дверь закроется и скроет Лару из вида).



#18

Не теряйте ни секунды - бегом до второй двери и с края прыгайте на лестницу через пропасть. Если дверь не закрылась у Лары перед носом, то внизу вы найдете тоннель #19 - выход с уровня.

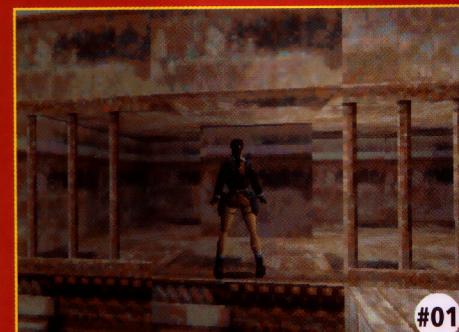


#19

>> Уровень 14. Ice Palace (Продолжение предыдущего)

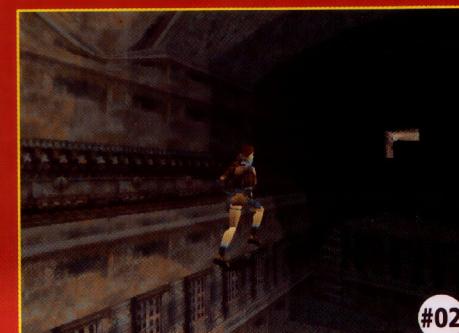
Враги: Йети, Белые Тигры, Барракуды, Монстр Талиона.

Стреляйте по колоколу - дверь откроется. Йети в следующей комнате пока в клетке. В полу вмонтированы трамплины - убойственная шту-



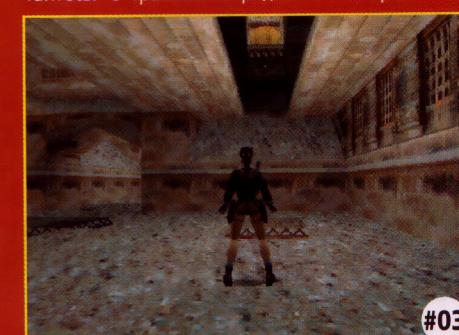
#01

ке. Испытайте маленький трамплин в правом углу комнаты, за пустой клеткой. Возьмите аптечку и спрыгивайте. С центрального трамплина прыгайте на платформу вверху (в полете нажмите кнопку «вперед») и берите патроны для Узи. Рычаг опустит клетку с йети и освободит их. Спрыгивайте вниз и уничтожьте йети. Убейте последнего йети в конце коридора длинной клетки справа. Рычаг опустит откинутую платформу наверху.



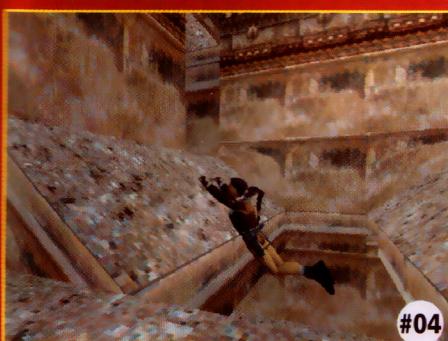
#02

Прыгайте на трамплин справа от центрального #03 и стреляйте на лету по колоколу - откроется первая решетка в центре. Будете падать - хватайтесь. С трамплина рядом с этой решеткой



#03

запрыгивайте на откинутую панель наверху (кнопку «вверх» надо нажимать уже на подлете). Прыгайте и стреляйте в колокол напротив - поднимется вторая решетка внизу. Прыгайте вниз на панель над решеткой и слезайте. Прыгайте слева на трамплин за второй решеткой и хватайтесь на подлете за наклонную платформу вверху #04. На руках вправо, до стены, пока не увидите колокол. Подтягивайтесь, сальто назад, на лету выхватывайте пистолеты, прыжок вперед с наклонной платформы и стреляйте в колокол



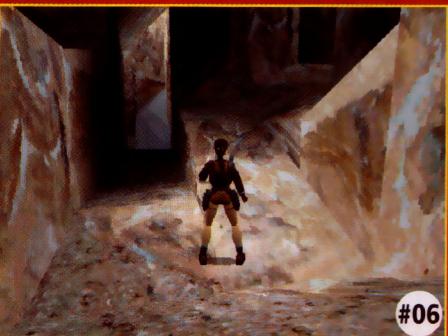
#04

#05. Когда упадете на уровень ниже, посмотрите наверх - решетка должна открыться. Слезайт



#05

вниз и прыгайте на трамплин за решетками, но спереди. Хватайтесь за открытую решетку. На платформе с камнем нападет ютии справа. Берите спички на камне и бегите в проем справа. Зажгите спичку #06. В пещере слева при входе лежит аптечка, справа впереди - закрытая дверь.



#06

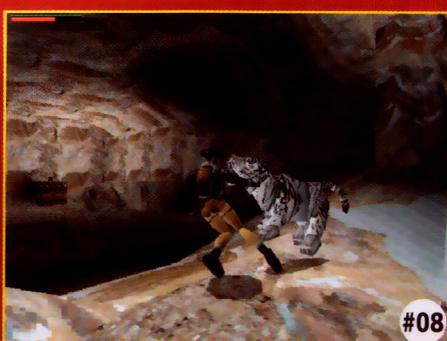
Секрет 2

Справа сзади в пещере коридорчик выходит на балкон с решеткой - там лежит Каменный Дракончик #07.

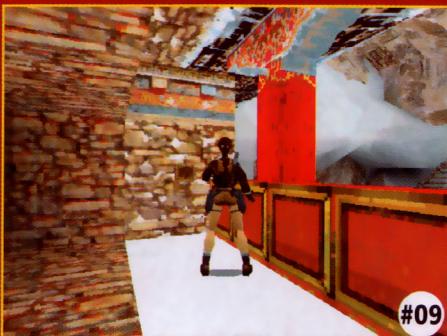


#07

Впереди два бенгальских тигра #08. На камне возьмите маску - откроется предыдущая дверь. Бегите в дверь и прыгайте в дыру в полу. Внизу подстрелите ютии. В дальнем конце комнаты берите аптечку, зажгите спичку и слезайт в дырку в полу рядом, по центру (вздешины). Внизу бродят ютии. Возьмите патроны в углу, на балконе вставляйте маску в паз #09 - откроется дверка слева от балкона на мост (в этой комнате вы были на предыдущем уровне). Берите аптечку на другом конце балкона и - на мост. Прыгайте



#08



#09

на снежный выступ слева, берите спички в нише и возвращайтесь на мост. За мостом - налево, в проход. Рычаг на левой стене #10 опрокинет по-



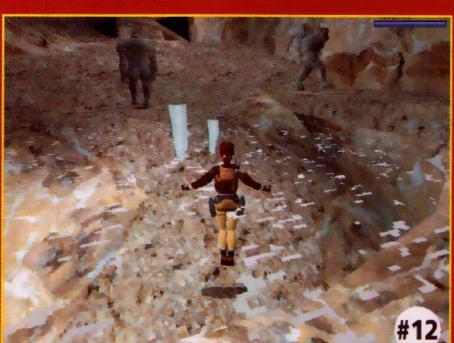
#10

судину с лавой на лед. Прыгайте вперед на наклонную плоскость - из арки выбегут два тигра. За аркой - патроны для ружья, а в водоемчике, где вы нашли маску на предыдущем уровне, теперь рожки для Узи.

Прыгайте в пруд. Не берите колотушку для гонга в центре #11, а плывите в пещеру рядом. На выходе из воды расстреляйте троих ютии #12 (со-



#11



#12

сульки). Еще один в левой части пещеры, а в правой возьмите аптечку. Сплавайтесь за колотушкой и возвращайтесь (барракуды). В левой части пещеры снова подстрелите снеговика. В следующей пещере убейте последнего ютии и возьмите в яме гранаты. Дверь в правой части комнаты открыта. Сделайте шаг из коридора и обратно - пронесется стадо снежинок. Повторите еще раз и бегите в пещеру - за вами все равно покатится лавина снежков #13. Держитесь правой стены и



#13

прыгайте на выступ впереди. За пещерой - пропасть. Скользите спиной, хватаясь в конце. Идите на руках налево, до стены, подтягивайтесь и делайте сальто назад, на платформу сзади. Прыгайте через пропасть на лестницу и наверху спрыгивайте в дыру. Вы на крыше дворца перед гонгом #14. Не бейте в гонг, пока не сбегаете за последним секретом уровня.



#14

Секрет 3

Слезайт с крыши с левой стороны и бегите в противоположный конец пещеры, к обрыву. Зажгите спичку и прыгайте на лестницу. Внизу прыгайте направо (налево - шипы). Рычаг откроет дверку домика с Зеленым Дракончиком и кучей патронов #15 рядом с дворцом. На дне



#15

пропасти ничего нет. Сальто назад с лестницы и бегите за дракончиком #16.

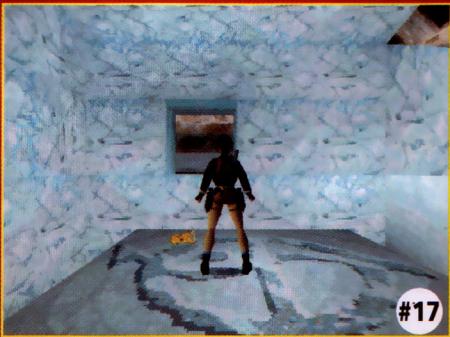
Бейте в гонг (залезть на фундамент можно со снежного трамплинчика у левой стены) и слезайт - дверь внутри дворца открыта. Берите Talion #17 и возвращайтесь. Как только спрыгните на землю - стена справа обрушился и оттуда выйдет огромный двуногий орел #18. С фундамента замка, с безопасного расстояния расстреливайте монстра #19. Можете сбегать в пещеру, откуда



#16



#01



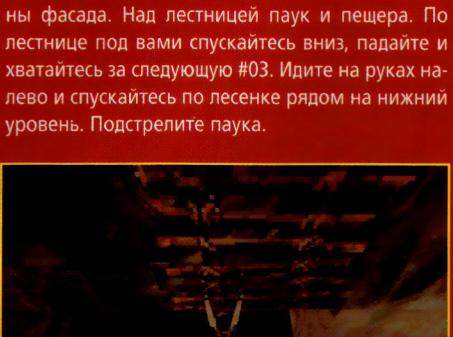
#17



#02



#18



#03



#19

он появился, за аптечкой. С падением монстра уровень закончится. Лара угонит джип и снова окажется у китайской стены.

>> Уровень 15. Temple of Xian

Враги: Пауки, Гигантские Пауки, Орлы, Тигры, Рыбы.

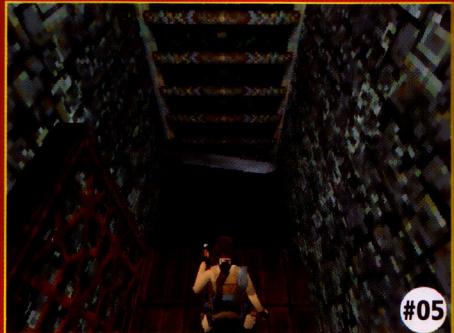
Пол проваливается и Лара скользит вниз. На ходу перепрыгивайте меч и через пару поворотов (разворачивайтесь в прыжке спиной вперед если надо) хватайтесь за выступ - повисните прямо над первым водопадом.

Секрет 1

Идите на руках в нишу влево и берите Золотого Дракончика #01.

Ныряйте. Лестница в пруду после второго водопада блокирована плитой, прибейте рыбку и в подводной арке напротив берите аптечку. Вылезайте на берег перед храмом #02 (2 тигра). Берите патроны для ружья слева и по трамплину забирайтесь на крышу. Рычаг на крыше откроет плиту над лестницей. Подстрелите орла. Повис-

В храме осторожно берите патроны M-16 и бегите в проход в глубине. Скользите и прыгайте в конце каждой наклонной платформы на следующую (их четыре), а с последней - прыгайте на выступ и подтягивайтесь. Прыгайте через проход на выход. Пол провалился - скользите вниз. Не обращая внимания на аптечку, бегите к рычагу (откроется дверка за спиной), затем разворот и в дверь - шпилы уже почти сомкнулись. Поднимайтесь по склонам, отпрыгивая каждый раз в сторону от камней (их три). Вверх по лестнице, зажгите спичку и - в темную комнату. Рычаг на стене откроет дверь и, также появится тигр. Повернитесь спиной к мечу на лестнице #05, встаньте вплотную к левой стене (меч не достает



#05

до угла), повисните и спрыгивайте. За двумя дискаами балки над холлом храма. Подстрелите двух орлов и нажмите кнопку на стене слева - на противоположной стене на время открываются двери. Разворот и, не останавливаясь, прыгайте по перечным балкам до дверей, а в последнем прыжке нажмите «вправо», чтобы попасть точно по центру дверей - тогда они не закроются перед носом. По правому краю платформы с шипатыми грушами пробегите первую в безопасный момент. Повисните сбоку и пройдите еще две. Подтягивайтесь там, где нет тени от груши. Последнюю грушу пробегите, когда это будет возможно. Перед вами коридор и две кнопки по бокам #06. Нажмите правую (на



#06

время поднимется пол), прыжок влево - левую (на время откроется дверка) и бегите, не останавливаясь (гнилой пол). На выходе из коридора берегитесь камня - в конце платформы #07 прыгайте и хватайтесь за статую, пока камень не задавил. Берите маску и прыгайте на плоскую платформу справа. Наверху берите патроны и



#04



#07

Лестница в конце тропинки приведет в комнату с шипами. Поднимайтесь по левой лестнице до щели, двигайтесь направо, к стене, сальто назад, прыжок вперед и вы на стене. Бегите до последней гнилой платформы и падайте вместе с ней вниз - как раз на выступ. Берите патроны для ружья, становитесь левее и прыгайте вперед на наклонные платформы, после второй держите кнопку «вправо» - Лара изменит траекторию и соскользнет с третьей наклонной платформы на гранаты. Поднимайтесь по выступам. На руках налево - рычаг откроет храм. Ныряйте.

подстрелите паука в темной комнате. Дерните за рычаг и выходите через другую дверь. Паук. Прыгайте по низким платформам вдоль стены #08. С последней прыгайте в центр, на наклон-



#08

ную платформу (чтобы потом скользить лицом вниз надо в полете нажать «влево» - Лара прыгнет чуть под углом), с нее - на следующую наклонную, и затем - на плоскую. Оттуда прыгайте на выступ у противоположной стены и двигайтесь до трамплина - приземлитесь на сушу впереди. Повисните на руках и камень пролетит над головой Лары. Прыгайте по плоским платформам по диагонали к противоположной стене, каждый раз отпрыгивая в сторону, при приближении очередного камня.

Секрет 3

Скользите вдоль стены: трамплин внизу #09 переместит на платформу под потолком. С нее



#09

можно допрыгнуть до платформы с Зеленым Дракончиком #10 и кучей патронов. Возвращайтесь вниз.



#10

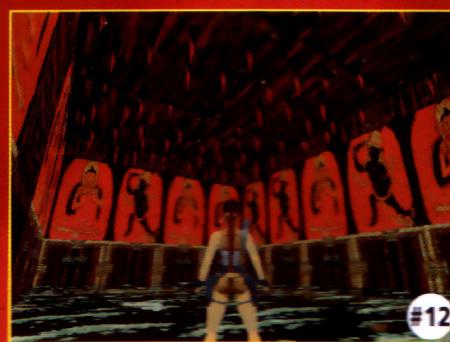
Подстрелите орла и выходите. Вытаскивайте камень из стены два раза и снова выходите. Рычаг, прыгайте вниз и убегайте от камня #11. Снова окажетесь на балках над храмом. Внизу два тигра. Откройте дверь маской. Бегите по коридору с диском от ниши к нише. В конце комнаты с опускающимся шипатым потолком #12. Нажмите три рычага на стене (остальные - фальшивые) - откроется дверь. Поднимайтесь по плоским платформам и разберитесь с плотвой в бассейне. Рычаг на стене меняет течение в тоннеле и уровень воды в бассейне поднимается до запертой двери у потолка. Рычаг на стене в конце тоннеля восстанавливает течение - он не нужен.



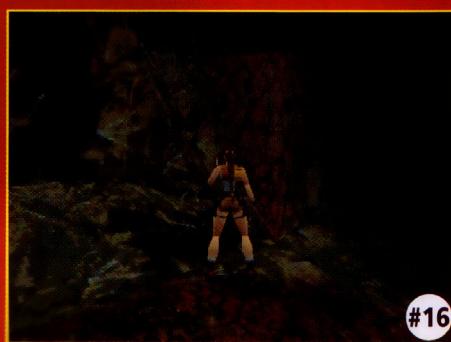
#11



#15



#12



#16

Поверните в маленький коридорчик и откройте рычагом люк рядом. Сплавайтесь к потолку бассейна, подышите и возвращайтесь, чтобы открыть вторым рычагом внутри высокую дверь в бассейне. Рычаг там откроет дверь под потолком. Вылезайте в комнате, берите патроны и бегите в соседнюю. Рычаг откроет люк в полу - бегите от плиты с шипами. Поток воды вынесет вас прямо к Золотому Ключу. Плыите к водопаду, и отпирайте пещеру под лестницей #13.



#13



#17

Рычаг в правой секции (дверка закроется и появится сом) за колонной #14 откроет сосед-

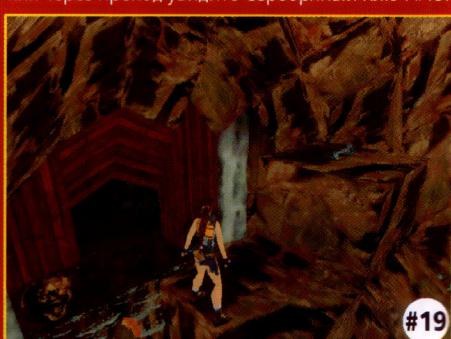


#14



#18

нюю дверку слева и люк в левой секции. Вылезайте из воды и с берега подстрелите 2 рыб. В пещере полно пауков. Первый гигантский паук охраняет патроны для узи #15. Понадобится куча спичек для битвы с гигантами в большой пещере. Забирайтесь на выступ у стены в глубине пещеры #16 и прыгайте в темноту вперед - на второй выступ. Оттуда - на плоскую платформу наверху #17 и по платформам вдоль стены до последней, с еще одним гигантом. Оттуда - на первую колонну в центре и далее вперед #18, к



#19

Возвращайтесь к Храму и отприте здание справа. По платформам забирайтесь наверх, уворачиваясь от камней. Берите патроны и - на мостики. Подстрелите орла и двух тигров. Хватайтесь за наклонный выступ и подтягивайтесь, сальто назад - и вы на плоской платформе наверху. Справа увидите систему трамплинов. Бегите налево, к острому диску и в правый проход.

Берите аптечку и патроны для Узи (второй диск сработает только на мостике). Кнопка на другой стороне мостика #20 откроет дверь в конце коридора.



ридора с трамплинами. Подстрелите орла и бегите вслед за диском, в комнату. В коридоре с трамплинами встаньте между первым из них и наклонной платформой, спиной к трамплину, вплотную к платформе. Сальто назад и ничего не делайте - Лара пропрыгает наверх #21. Во

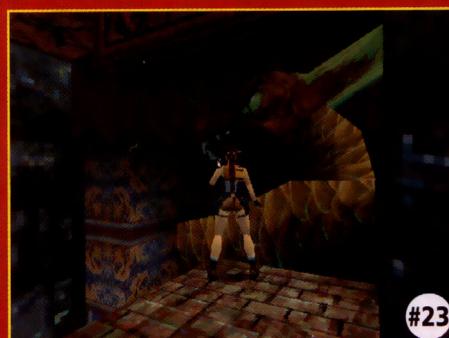


время последнего прыжка нажимайте «вниз» (иначе Лара ударится о стену) и хватайтесь за край платформы - дверь слева открыта.

Прыгайте на платформочку с замком на стене #22. Через нишу прыгайте на лестницу (шипата



плита!). В темной комнатке (шипата плиты!) прыгайте на лестницу справа. Рычаг наверху, на другом конце коридора, откроет дверь перед первой статуей дракона #23. Прыгайте по плат-



формам вдоль стены и берите ключ на колонне. Скользните по спуску. Прыгайте на платформу перед дверью, где вошли, и отпирайте замок на платформочке - за спиной появится платформа перед лестницей. Прыгайте на лестницу и навер-

ху спрыгивайте направо (слева костер). Прыгайте на вторую лестницу, через шипы. В коридоре наверху теперь открыта дверь к другой статуе (колонна выше и платформы другие). Прыгайте по платформам до угла - увидите наклонную плоскость впереди. Прыгайте и сразу сальто назад - окажетесь на статуе у колонны. Вверх по лестнице, сальто назад из-под меча на наклонную платформу, прыгайте вперед и цепляйтесь за другую лестницу. Вверх, сальто назад с разворотом из-под другого меча и цепляйтесь за лестницу на противоположной стене. Коридор наверху - выход с уровня.

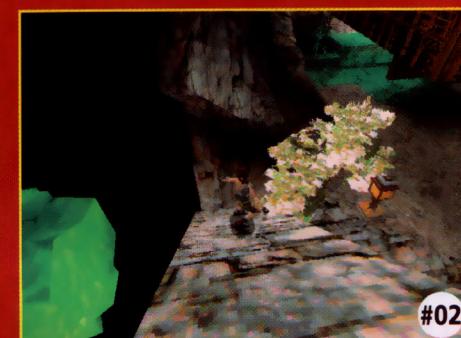
>>> Уровень 16. Floating Islands

Враги: Ксиане, Ниндзя, Дракон.

На этом уровне нельзя падать вниз и важно бежать патронами для битвы с Драконом. Ксиане могут летать, но медленно. Бегите вперед к зеленой платформе (Ксианин справа). Возьмите аптечку слева на краю пропасти. Прыгайте на наклонную платформу, скользните налево, лицом вперед (прыгайте чуть под углом, левее) #01, прыгайте на соседний остров слева и в конце



наклонной платформы хватайтесь за край каменного острова. Если проедете - убейте воина и - на исходную позицию. Рычаг в конце решетчатого коридора откроет люк в домике на соседнем острове. В конце коридора налево скользните вниз лицом вперед #02, прыгайте на вторую



наклонную платформу, и - на островок. Оживут два воина-ксианина. Залезайте в люк и берите первый Волшебный Диск #03 (Второй виднеется на зеленом островке, но добраться туда можно только сверху), патроны и через люк подстрелите третьего ксианина внизу. Спрыгивайте.



Секрет 1

Зеленый Дракончик лежит на крыше шалашика. Заберитесь туда с плоского камня за домиком слева #04, рядом с деревом.



Бегите на противоположный конец острова и повисните над пропастью #05 - падайте на плат-



форму под островом и хватайтесь. Рычаг слева в стене откроет решетку - проход на соседний зеленый остров. Бегите вперед до конца островка и запрыгните налево, на камень. Оттуда с разбега прыгайте на следующий зеленый остров. Прыгайте по зеленым островкам на крышу здания с первым рычагом. По дороге слева будет остров, где понадобятся оба Волшебных Диска, но пока прыгайте мимо. С крыши (2 летающих воина) спускайтесь на каменную тропинку внизу, напротив конца зеленой платформы #06.

В конце прыгайте на островок. Оттуда - на платформу со вторым волшебным диском. Разбегайтесь по диагонали (чуть под углом влево) и



прыгайте на маленький зеленый островок, а затем на остров с домиком, где вы были. Проделайте весь путь до острова, который прогустили раньше. Прыгайте на него и в конце держите «вправо» - только при этом схватитесь за выступ. Вставьте диски в пазы, начиная с правого - откроются ворота. Выбежит воин со стороны моста. Возьмите патроны справа в углу и бегите на мост.

Секрет 2

С моста увидите Каменного Дракончика в пещере справа #07. Справа недалеко растут деревья у скалы - бегите туда, зажгите спичку и увидите тоннельчик в стене #08. Возвращайтесь тем же путем.



#07



#11



#15

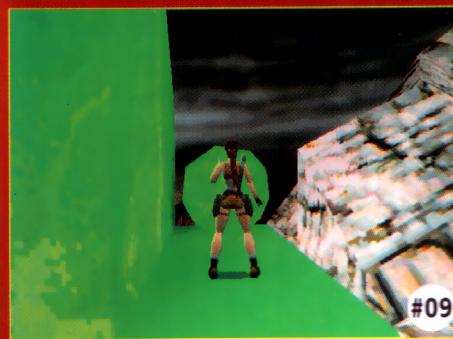


#08

Бегите на другую сторону и встаньте в шаге от круглого зеленого камня #09, спиной к нему.



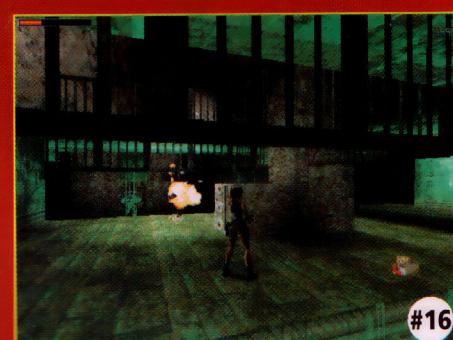
#12



#09

Сальто назад два раза, скользите, хватайтесь в конце - камень пролетит над головой. Прыгайте вниз и подстрелите еще одного воина, прежде чем взять аптечку на краю пропасти. В проем в стене, там - на зеленый выступ с дырой в потолке над ним. Встаньте на его острый край, развернитесь, прыгайте и подтягивайтесь на крышу. Запрыгивайте на стену и снова окажетесь у моста. Бегите по тропинке, где стоял зеленый камень, но в конце прыгайте на продолжение платформы впереди, а оттуда на островок с канатной дорогой справа. Хватайтесь за ручку и езжайте вниз #10 - спрыгивайте на мост внизу.

далше внизу котлован с лавой. Спрыгивайте налево и бегите вдоль стены. Летающие воины могут появится со стороны узкого котлована. Вверх по лестнице в конце стены, рядом со стрелялкой и сальто назад, на платформу. Дергайте за рычаг - в узком котловане с лавой внизу появится выступ, на который можно спрыгнуть #14. Берите патроны для M-16 на бордюре (запомните пли-



#16

ни). Подберите все припасы и дергайте за рычаги. Один откроет каменную дверь наверху, второй - решетку здесь. В проходе - еще один ниндзя. Рычагом наверху откройте еще одну дверь и расправьтесь с парой воинов. В дверь и вверх по лестнице. Двигайтесь к правой стене и, не доползая до верха, делайте сальто назад с разворотом и хватайтесь за лестницу на противоположной стене. Повторите то же чуть выше и вылезайте у левого края наклонной плоскости (сохранять игру, не отпуская Action можно). Подтягивайтесь, сальто назад, прыгайте с одной наклонной платформы на другую, все время чуть изменяя траекторию влево - к полу в комнате. Спрыгивайте и подстрелите ниндзя. Не стойте по центру - там стрелялка. Бегите к канатной дороге.

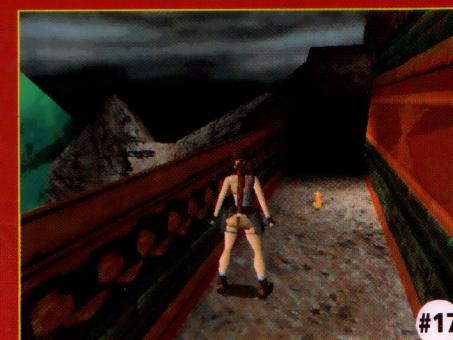
Секрет 3

Двигайт камень на себя один раз, перелезайте и прыгайте на серые камни слева внизу (так можно забраться обратно). Прыгайте в ущелье внизу впереди, на плоскую платформу. Развернитесь - и в тоннель в стене. Берите Золотого Дракончика и кучу патронов #17. Возвращайтесь



#14

ты в лаве внизу) и бегите к узкому котловану. Повисните и спрыгивайте вниз. Рычаг откроет плиты в лаве, образуя узкий люк. Поднимайтесь по левой части котлована (осторожно, стрелялка) и снова залезайте на платформу с первым рычагом. С бордюра прыгайте с разбега и нажмайте Action - траектория Лары немного удлинится и она попадет как раз в люк #15. Рычаг внизу откроет дверь в конце канатной дороги. Ныряйте и плывите в тоннель. Рычаг на стене за спиной отключает мечи. Выбирайтесь в коридор с канатной дорогой. Направо непроходимая комната с шипами в полу. Бегите направо и спрыгивайте правее узкого котлована. Толкайте ящик к



#17

комнате справа ксианин и рычаг (откроются ворота в пещеру в конце первой канатной дороги) - оживут еще двое #11. Бегите в проход рядом со входом в комнату к еще одному канатному спуску вниз #12 - хватайтесь за лестницу в конце и поднимайтесь.

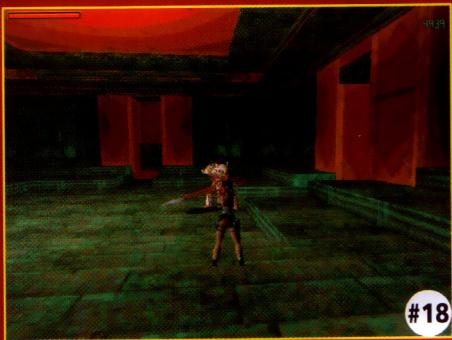
Бегите к островку с канатной дорогой и езжайте до пещеры, но спрыгивайте на ее стенае #13 -

той же дорогой, в конце тоннеля прыгайте на наклонный выступ в ущелье, подтягивайтесь и сальто назад, на камни. Залезайте на балкон с канатной дорогой.

Двигайтесь камень под канатную дорогу и спускайтесь в логово Дракона.

>>> Логово Дракона

Возьмите аптечку и патроны и перепрыгивайте через воина. Внутри комнаты оживет воин напротив. Разделайтесь с ним и не нажимайте на рычаг - воин в проходе останется глыбой льда. Рычаг слева от входа откроет выход из комнаты и оживит еще двоих воинов #18. В соседней



#18

комнате - толпа ниндзя. Из одного из них выпадет Волшебный Ключ от комнаты с драконом. Соберите амуницию и навестите дракона - появится при приближении к плите с трупом в центре. Отбегайте от взрывной волны. Единственный способ победить дракона - все время прыгать (почаще менять направление и прыгать вокруг него - он неуклюж на поворотах), все время стрелять (тонны патронов) и не попадать под его огненные струи (можно потушить Лару в бассейне под полом, но по дороге сгорите дотла, а будете вылезать - Дракон уже тут, как тут) #19 .



#19

Периодически дракон будет дыбиться и падать. В этот момент надо оказаться как можно ближе к нему (через мгновенье он снова оживет) и выдернуть кинжал #20 из красной раны в его живо-



#20

те - он превратится в скелет. Пещера начнет обваливаться, откроются ворота - бегите туда и осторожайтесь зеленых плит, падающих сверху. Стена взорвется и Лара очнется дома в постели.

>>> Эпилог: Home, Sweet Home

Враги: Доберманы, Наемники.

Похоже Ларе не дают спать собаки на улице #01. Вскакивайте (Лара в одном халатике) и бе-



#01



#02



#03

Расстреляйте босса с двумя ружьями в конце и Лара, наконец, отправится в душ и спать #03.



Disney's

ACTION GAME

FEATURING

HERCULES



Disney
INTERACTIVE
The Disney Interactive logo, featuring a stylized 'D' inside a red square.

SONY
The Sony Computer Entertainment logo, featuring a yellow diamond shape with a stylized 'S' inside.

COMPUTER
ENTERTAINMENT™

ODD WORLD

Эйб! Эйб!! Слышишь меня? Пора покидать Rupture Farms! Пришло время освободить твой народ.

Глава I. Побег с Rupture Farms.

Эйб! Ты можешь убежать и спасти свою жизнь сам. Но помни о других Mudokon'ах! Если ты будешь эгоистом, то в конце останешься один!

Zulag, Секция 1.

R1P15C01

Можно начинать, Эйб! Зайди за бочку и спустишь вниз, в Секретную Зону 1.

Секретная Зона 1.

R1P1C16

Прыгай и повисни на правой платформе. Слиг проснется и слезет вниз. Урони Слига в люк. Возвращайся на верхний экран. Прокатись под левой пилой и нажми рычаг. Прокатись под ней. Первого Mudokon'a отведи вниз. Используй второй рычаг, чтобы изменить ход пил, и спусти вниз второго. Теперь спаси всех троих и возвращайся на верхнюю дорогу, где ты начинала.

R1P15C03

Мигающие штуки внизу - мины. Перепрыгни их и беги дальше. Ты можешь вернуться сюда, если найдешь гранату.

R1P15C04

Вселись в Слига внизу. Нажми им рычаг и сбегай на три экрана направо, чтобы убить другого, дыхнувшего у лифта Слига. Убей своего Слига, спускайся и отведи Mudokon'ов к лифту, где спал Слиг.

Секретная Зона 2.

R1P15C04

Спустишь за бочку на нижней платформе.

R1P15C17

Перепрыгни к Бум-Машине. Достань гранату и взорви Security Orb. Теперь ты можешь вселиться в одного из нижних Слигов. Когда останется только один, спустишь им вниз и быстро убей Слига слева. Теперь убей своего Слига и взорви еще одну гранату и взорви Security Orb. Возьми еще гранату, вернись вниз. Спаси двух Mudokon'ов. Теперь на основную дорогу.

Иди к лифту, Эйб, где ты оставил Mudokon'ов. Спустишь с ними вниз и спаси их. Можешь уйти через дверь на C12 или поискать еще секретов.

Секретная Зона 3.

R1P15C04

Пришло время использовать гранату, найденную в Зоне 2, и вернуться к экрану с минами.

R1P15C03

Стоя на правой платформе, взорви мины внизу и спускайся за бочку в этой яме.

R1P15C11

Сойди с края и упади в нижний экран. Прокатись под пилой и нажми рычаг. Немедленно катись назад, пока пила не разогналась. Поднимайся и отведи обоих Mudokon'ов на C12 (вниз) и спаси их. Возвращайся на C03 и беги оттуда на C06 за новыми секретами.

Секретная зона 4.

R1P15C06

Тут люк и кольцо. Дерни за кольцо и беги в люк.

R1P15C13

Перепрыгни проем и достань гранату. Сядь на краю и убей Слига гранатой. Возьми еще одну иди на нижний экран. Взорви мину. Возвращайся в C13, затем назад и спаси Mudokon'a. Открой ворота на основной путь. Иди к лифту на C08 и езжай вниз. Пройди через дверь.

Zulag 1, Секция 2.

r1p16c02

Убей Слига. Стой! Перед тем, как уйти, загляни в Секретную зону 5.

Секретная зона 5.

r1p16c03

Дерни за рычаг и беги прямо, падая в люк-ловушку.

r1p16c09

Прокатись на один шаг вперед и прыгай, когда нижний Слиг отвернется. Ты приземлился внизу у Бум-Машины. Возьми гранату. Беги и прыгай на другую платформу. Слева взорви Security Orb. Вселись в Слига, останови им пилу и взорви его на мине справа. Спаси двух Mudokon'ов и получи еще гранату.

r1p16c09

Прокрадись в тень, когда Слиг отвернется. Взорви его гранатой, когда он будет слева. Спаси оставшегося Mudokon'a. Иди в c09, открыв ворота, возвращайся назад.

r1p18c02

Вселись в Слига. Теперь беги им направо как можно дальше, делая множество полезных вещей.

r1p18c04

Заходи в дверь и иди в следующую секцию.

r1p18c08

Прокатись под пилой, Эйб, и иди дальше на следующий экран. Здесь два раба, один в тени. Отведи их на предыдущий экран. Теперь прокатись под пилой и обрата на себя внимание Слига (если он еще жив). Беги обратно и прячься в тени. Когда он отвернется, придави его мясом.

r1p1c07

Приведи всех рабов с c05 сюда и спаси их. Иди в c04. Присмотри за пилами.

r1p18c04

Войди в дверь и беги налево через весь следующий экран.



r1p20c02

Получи гранату из Бум-Машины. Если хочешь (это может пригодиться), убей Слига на c01. Поднимись на лифте вверх.

r1p20c04

Присядь на верхней платформе и брось гранату, чтобы взорвать три мины. Теперь можешь свалиться вниз на c03 и убежать с Rupture Farms. Или...заглянуть в Секретную зону 6.

Секретная зона 6.

r1p20c04

Если хочешь спасти всех рабов на Zulag 1, то встань на лифте и кинь гранату вниз на спящего Слига. Слезь на платформу убиенного врага и прокатись в трубу направо. Не спеши!

r1p20c05

Встань на краю и прыгни под первой пилой. Теперь двумя короткими прыжками преодолей две другие (можно попробовать прокатиться под ними). Иди в следующую комнату. Спаси тут трех рабов. Теперь, если Слиг внизу убит, прыгай вниз (если нет - пилы опять ждут) и направляйся на выход с Rupture Farms с c02.

Глава II. Stockyards.

Ты сбежал с Rupture Farms, Эйб. Но путь впереди еще очень опасен! Тебя ждут Stockyards. Тут куча Слигов... и Слогов тоже хватает. Смотри не напорись на Скраба. Спасай своих!

e1p06c01

Следи за детекторами движения. Прокатись по экрану, чтобы не нарваться на мину.

Подсказка: Если хочешь спасти

Mudokon'a внизу, chant сразу при входе на экран.



Секретная зона 7.**e1p06c02**

Упали в правый проем и зайди в дверь. Ты поймешь на заднем плане на с03. Иди направо и открой Птичьи Ворота. Прыгай в них.

e1p06c07

Открой здесь ворота, они тебе понадобятся. Поговори с одним Mudokon'ом и предложи ему следовать за тобой. Покажись на правом экране и сразу бросайся назад, запрыгивай на верхнюю платформу. Как только Скраб пройдет под платформой, беги направо. Пробеги следующий экран. На следующем перепрыгни проем и еще два на с10.

e1p06c11

Беги и прыгни, чтобы залезть на высокую платформу. Спаси здесь раба и опять беги на с07. Забери здешнего пленника и повтори забег. Наконец, спаси всех, возвратись на главный путь.

e1p06c03

Когда Скраб справа, беги и прыгай, чтобы достичь края живым.

e1p06c04

Опасайся детектора, беги и прыгай.

e1p01c01

Просмотри послание и прыгай дальше. Крадучись, войди на следующий экран.

e1z01c02

Крадись, перепрыгни мину. Слиг проснется и уйдет. Когда враг ушел, спрячься в тени. Слиг придет, а ты уйдешь и на следующем экране в тени подождешь, пока все Слиги разойдутся. Беги и присядь в маленькой тени слева. Когда враг пройдет мимо, выкатись дальше, но не сильно.

e1p01c05

Включи здесь бомбу и примани сюда Слига справа. Он взорвется, и ты можешь идти дальше или, открыв ворота, заглянуть в Секретную зону 8.

Секретная зона 8.**e1p01c08**

Первым делом, сразу прыгай и повисни на краю. Подожди, пока Слиги уйдут. Иди за нихним на следующий экран.

e1p01c09

Сразу беги и повисни на противоположном краю. Виси, пока Слиг не уйдет. Подтянись на верх и, сразу прихватив одного Mudokon'a, следуй налево, на с08, где есть маленькая тень. Спрячься. Когда Слиг уйдет, попроси Mudokon'a подождать и приведи сюда же второго. Когда Слиг придет, выкрадись из тени и беги на с09. Очень быстро включи мину и возвращайся в тень.

e1p01c08

Когда Слиг взорвется, подожди, пока нижний Слиг уйдет. Спасай рабов. Теперь беги на с09, спускайся вниз и повисни на левой платформе.

ме. Дождись, пока Слиг уйдет, подтянись и крадись налево. Прыгай на левую платформу и повисни. Слиг ушел. Подтянись и прыгай в ворота.

e1p01c05/c06

Включи бомбу и иди дальше. Пройди чуть-чуть вперед, чтобы Слиги увидели тебя. Беги прочь, прыгай, подтянись на выступе и подожди, пока Слиг взорвется. Возвращайся на с06 и, прокравшись за спиной охранника, подтянись на выступе. Иди дальше.

e1z02c01

Перепрыгни проем. Можешь идти дальше или сплезь вниз в Секретную Зону 9.

e1z02c05

Ты упадешь на платформу. Слиг проснется и уйдет. Сядь в тени в правом углу, и когда враг вернется, иди на с06. Тут забираись на платформу, открывай ворота и иди в Секрет 9.

Секретная зона 9. Вхождение с с06.

Если ты сюда пришел с e1p02c02, то смотри «Вхождение с с02». Если ты пришел с с06, то ты начинаешь на платформе с двумя рабами. Вселись в Слига на с10, сплезь им на с08 и, крикнув «Look out!», пристрели здешних Слигов. Убей свою жертву и спаси 2 пленных на с08. Возвращайся на с07, открывай ворота и уходи.

e1p02c04

Быстро сплезь, включи бомбу и заберись обратно, пока нет Слига. Он придет и взорвется. Можешь отправляться далее или сплезай вниз, возьми три камня из мешка и отправляйся в Секретную зону 9. Для этого сплезай на с02 и открывай там ворота.

Вхождение в Секретную зону 9 с с02.**e1p02c07**

Открывай ворота, поднимайся на с09. Как только Слиг уйдет, беги за ним и прыгай на маленькую платформу. Вселись в Слига. Веди его вниз и убей двух других Слигов (не забудь крикнуть: «Look out!») Взорви все мины камнями или гранатами и спаси всех пленников. Теперь возвращайся в ворота, открытые в начале и иди налево до e1p03c01.

e1p03c01

Спускайся вниз на 2 выступа, на с03 возьми камень. Если пойдешь направо, ты найдешь секретное место.

Секретная зона 10.**e1p03c02**

Chant, взорви мины. Входи в ворота. На следующем экране сразу беги направо и катись через туннель. Остановись сразу на выходе на следующем экране.

e1p03c08

Тут ряд мин и два Слига. Перепрыгни первые две пары мин, пользуясь тенью. Когда оба Слига отвернулись, подтянись и прыгай направо. Прокатись по узкому туннелю, и окажешься в безопасности. Chant. Нижний Слиг взорвется. Вселись в верхнего. Иди налево и разберись с врагами. Иди на с07 и спаси всех. Уходи через ворота на с08.

e1p03c05

Обойди Слига, пользуясь тенью. На следующем экране найди платформу, прочти послание. Далее будет мешок и секрет.

Секретная зона 11.**e1p04c01**

Прежде чем сюда попасть, убедись в том, что у тебя есть камни. Иди налево и падай.

e1p04c13

Тут спит Слог. Открывай ворота, взрывай обе мины и беги/катись направо. Слог последует за тобой. Запрыгивай на платформу и возвращайся назад. Прыгай в ворота.

e1p04c11

Открой ворота. Крадись в следующую комнату, там запрыгни на край и спаси раба. Обмань Слога, возвращайся на с11 и прыгай в ворота.

e1p04c03

Кинь камень в морду Слога и беги назад. Подержи врага на мине! Если через экран ты сплещешь вниз и вернешься направо, чтобы упасть в провал, то попадешь в Секретную зону 12. А можешь идти налево.

Секретная зона 12.**e1p04c02**

Открывай ворота, и как только войдешь в них, беги со скоростью ветра. Пробеги с10, так как Слог несет по пятам.

e1z04c11

Прыгай на платформу. Заходи в дверь и возвращайся назад. На с10 спаси Mudokon'a, беги на с09, открывай ворота и теперь через с11 бегом возвращайся к ним. Ты окажешься на с01.

e1p04c05

Покончи со Слогом (это можно сделать по-разному) и на с06 взорви еще одного. Слезай с нижней тропы (под минами) и найдешь еще секрет.

e1p04c08

Слезай с уступа и смотри, что будет дальше.

Глава III. Mosaic Lines.

Да! Rupture Farms позади. Что теперь? Тайны, Эйб, тайны... Твоя судьба не похожа на другие.

Звуковой ключ.

W1 - высокий свисток

W2 - низкий свисток

F - L2 + круг

I1p01c14

Ну, герой, иди налево.

I1p01c02

Ответь охраннику (w1 w1 f) и сплезай вниз.

I1p02c06

Пробеги улей и получи ключ к колоколам, пока пчелы напали на медитирующего монаха. Возвращайся к лифту и отправляйся наверх.



I1p03c02

Просвисти пароль (w1 w1 w2 w2 w1 w2 w1 w2 f). Прочитай ключ и зажги светильник.

I1p05c01

Читай послание и беги/прыгай направо. Верь мне, Эйб!

I1p06c06

Прочитай свиток и включи колодцы. Возвращайся назад, выбирай колодец и прыгай. Если хочешь совета, то выбирай Скрабанию.

Глава IV. Скрабания.

Страна Скрабов - злобных и быстрых. Осторожно, Эйб! У тебя нет оружия, кроме твоей смекалки.

d1p01c01

Иди налево. Подкрадись к выступу, и когда Слиг отвернется, немедленно забирайся и включай мину. Сматывайся! Слиг взорвется, а ты иди налево и покончи с еще одним Слигом. Еще налево...

d1p01c05

Встань СЛЕВА рычага и тяни. Правда хорошо, что ты слева, Эйб? Колодец на c01 заработал. Иди туда и прыгай в него, чтобы разобраться с рычагом для колодца на c02.

d1p01c02

Прыгай в колодец и овладей Слигом. Отправь его прямо вниз на мину. Бум! Теперь прыгай в колодец и бей в гонг. Спускайся вниз и садись на Елума. Беги им налево, чтобы перепрыгнуть провал.

d1p02c03

Разберись с Mudokon'ом (w2 w1 w2 f), и он даст тебе spirit rings, чтобы взорвать мину направо. Для этого Chant на c04. Покончив с миной, нажми здесь рычаг. Садись на Елума и поезжай вниз на лифте.

d1p02c06

Просвисти пароль, и когда мины начнут двигаться, взорви их на правой стороне экрана. Теперь прыгай на Елума через провал и вперед!

d1p03c02

Перепрыгни, подгадав момент, и пронесись следующий экран без остановки.

d1p04c01

Выходи из пещеры и поднимайся на лифте вверх. Елум кинется к меду и начнет есть. Его не отгонишь, а ведь он еще нужен. Спускайся на правом лифте вниз иди направо. Активируй колодец, прыгай в него. Достав камень, поднимайся на лифте доверху и, взорвав мину, поговори с Mudokon'ом (w1 w2 w2 w1 f). Он тебе даст spirit rings. Спускайся к Елуму, катись направо. Взорви здесь все к слиговой матери и поднимайся выше. Тут привлеки к себе пчел и несись к Елуму. Натрави на него пчел. Он отвлечется от меда - теперь он опять твой конь, Эйб.

d1p06c05

Достань камень (он упадет вниз) и спускайся на правом лифте вниз. Взрывай мину и читай пароль (w2 w1 w2 w2 f). На c06 получи от Mudokon'a spirit rings и возвращайся к Елуму.

d1p06c01

Спрятись и взорви мину spirit rings. Убей Слигов и на Елуме отправляйся к выходу на c07.

d1p07c09

Приведи в движение мину, нажав рычаг внизу. Перепрыгни провал и несись, аккуратно прыгая З экрана вперед, преследуемый миной. На c14 спускайся с Елумом и вселись в Слига на c15. Иди им направо. Спустишь им на лифте, убей охранника и езжай вниз на c17.

Убей здесь спящего Слига и нажми рычаг. Бум! Езжай дальше. Прыгай через пропасти до c05.

d1p08c05

Вкрадись на следующий экран. Миной дрыхнувшего врага и пройди испытание на c02.

d1p09c03

Пароль - w2 w1 w2 w2 w1 f. Получи spirit rings, нажми рычаг и взорви мины на c02.

d1p09c04

Поговори с Mudokon'ом вдали, уворачиваясь от мины. (w2 w1 w1 f) Он включит колодец.

d1p09c05

Пароль - w2 w1 w2 w2 w1 w2 f. Взорви все мины и отправляйся направо. На c07 обмань Слога. Для этого заранее открой ворота на его экране и, воспользовавшись колодцем, окажись за его спиной.

Приближаясь к Храму.**d2p01c01**

Беги вперед или прокатись налево в Секретную зону D1.

Секретная зона D1.**d2p01c07**

Тут бомба и Слиг. Не убивай его! Слезь вниз, выключи мину (R,G) и, взобравшись наверх, вселись в него. Веди его налево.

d2p01c08

Встань посередине и стреляй налево в Слога, выскошившего из конуры. Тотчас же поворачивайся и стреляй в правого Слога. Опять налево, опять направо - их по десять штук в каждой конуре. Убив всех, убей Слигов и спаси друзей. Подсказка: стреляй одиночными выстрелами, а то не успеешь всех убить.

d2p01c03

Разряди мину и прыгай вперед. Беги, опасайся Слигов и заходи в Храм.

Храм Скрабов.**Дверь 1.****d2p02c01**

Возьми камни, спускайся вниз, мимо Скраба вниз налево, и катись направо. На c05 взрывай мину, читай ключ и поднимайся наверх через c05.

d2p02c04

Открывай ворота и иди налево. Жми рычаг и возвращайся к первому Скрабу. Обмани его и беги поверху до выхода. Все!

Дверь 2.**d2p09c01**

Когда Скраб далеко справа, беги вниз к рычагу и немедленно назад. Когда Скраб далеко, прыгай в колодец. Затем во 2-й. На c02 беги и прыгай в колодец, который отправит тебя к

ключу. Когда Скраб под тобой, беги налево до уступа на следующем экране. Прыгай сверху в колодец и поднимайся наверх.

d2p02c03

Слезай. Сверху жми рычаг и прыгай в на c03 колодец. Ты зажжешь светильник, и беги к уступу на c02.

Прыгай с ЗЕМЛИ в колодец и выходи с уровня.

Дверь 3.**d2p03c04**

Встань Слигом лицом налево, нажми рычаг и стреляй! Убей Слига справа и покончи с собой.

d2p03c04

Получи ключ и, прыгнув в колодец, уходи с уровня.

Дверь 4.**d2p06c05**

Прыгай вниз и беги налево. Скраб будет преследовать. На c05 прыгай на выступ и наслаждайся боем Скрабов. Потом беги на c04 и запрыгни на еще одну платформу. Скрабы дерутся. Беги направо на c07.

d2p06c07

Прыгай на уступ, жми рычаг, и пока Скрабы дерутся, прыгай в колодец. На c01 зажги светильник, получи далее ключ и возвращайся на c07. Беги на c05. Там прыгай на уступ, вверх, налево и продолжай идти налево.

d2p06c04

Открой дверь и уходи или катись с c01 налево в секрет.

Секретная зона D2.**d2p06c10**

Отведи собрата налево и вернись назад. Прокатись в туннеле и на c12 открывай ворота. Забирайся наверх и спаси Mudokon'a. С c12, опасаясь Скраба, отправляйся назад.

Дверь 5.**d2p08c06**

Беги направо, страви Скрабов, зажги светильник и с победителем на хвосте беги назад. Поднимайся на лифте и катись с c01.

d2p08c05

Примани Скраба на c01 и отправь его вниз на лифте. Иди туда, где он был, и получи ключ к колоколам. Спускайся вниз и делай ноги направо до выхода. Все!

Секретная зона D3.

Она находится в колодце лифта, где сидел Скраб на c05. Спускайся туда и входи в секрет.

d2p08c08

Позови одного из Mudokon'ов, перемани Скраба направо, беги налево на c09. Прыгай



на платформу, спаси гленника и возвращайся назад. Повторив эту операцию трижды, возвращайся на с08 и уходи в ворота.

Дверь 6.

d2p07c05

Спускайся сюда и смани Скраба вниз. Нажми рычаг и беги по низу налево. Получи ключ на с02. Теперь приведи Скраба на с01 и страви его с другим Скрабом. Пока они дерутся, путь свободен!

Дверь 7.

d2p04c01

Беги направо до с02, где поезжай вниз.

d2p07c04

Примани Скраба справа и отправь его на лифте вверх. Прыгай в верхний колодец и после боя опять вниз. На с05 включи колодец на с02 и с него отправляйся за ключом. Сходи налево и зажги светильник на с06. Отправляйся на с05 и открывай дверь. Вуала!

Дверь 8.

Прийди, получи ключ налево и беги направо до Скраба. Смани его с платформы и прыгай в колодец.

d2p05c07

Зажги светильник и рви когти налево. Прокатившись под уступом, перепрыгни проем и упади дальше. Оказавшись внизу на с08, сядь на лифт и вверх. Готово!

Последняя дверь.

d7p11c04

Беги и прыгай три экрана направо, забирайся на уступ и поднимайся. Сразу подтягивайся на лифте. Вверх.

d7p11c07

Мчись направо и на лифт. Поднимайся и сразу направо. Прыгай! Еще одна пропасть, и будь готов жать X.

d7p11c11

Забирайся на правый уступ. Потом жми на левый рычаг и попрощайся со Скрабом. Осторожно нажми правый рычаг и заходи в дверь. Chant и не промахивайся, когда прыгаешь в эти ворота!

Глава V. Парамония.

Земля Парамайтров. Не доверяй им, Эйб, они - коварные убийцы. Иди и помни - это судьба.

Лес.

f1p01c03/c04

Убей Слига, возьми камни, взорви на с05 мину, прыгай в колодец, позови Елуна и на выход.

f1p02c02/c03

Код для Mudokon'a - w2 w1 w1 w2 f. Наверху взорви Слига и езжай еще выше.

f1p02c04

Чтобы отогнать Елуна от меда, сбей на него улей. Отправляйся направо и разряди мину. (3r 1g 2r 1g 1r 1g)

Направо.

f1p05c12

Вселись в Слига и убей им нижнего. Взорви своего на мине. Аккуратно опускайся на с10 и привези лифт. Поезжай до с13. Иди налево.

f1p05c01

Теперь тебе предстоит пробежка БЕЗ остановок до с08. Удачи!

f1p06c01

Ты упадешь вниз до с04 и опять до с02. Не дергай там кольцо. Осторожно спускайся до дна. Дергай рычаг, с с02 спускайся вниз и получи ключ (w1 w2 w2 w1 f). Через колодец - наверх.

f1p08c02

Спускайся на лифте на 2 экрана, вселись в Слига и убей им всех врагов налево.

f1p08c04

Пройди на с06 и перепрыгни пропасть на Елуме.

f1p09c01

Вселись в Слига, убей им другого, направо и прыгай в колодец. Открывай ворота и вперед - к сердцу леса!

Приближаюсь к Храму.

f2p01c03

Примани к колодцу Слига и Слога и, прыгнув в колодец, вселись в Слига. Убей обоих. Поезжай на лифте вниз на с06.

f2p01c07

Быстро спускайся по платформам вниз и раздави внизу Слига. Направо. Теперь в дверь и ты в храме.

Храм Парамайтров.

Dверь 1.

d2p06c02

Не прыгай на платформу с Парамайтом.

Спускайся к рычагу и поезжай на лифте до с06. Возьми мясо и на с02 кидай направо. Получи ключ (w1 w2 w1 f) и сообщи его Mudokon'у на с04.

d2p06c03

Взорви spirit rings все-все мины и прыгай в колодец на с04. Забирайся к выходу, пока не появились Парамайты.

Dверь 2.

f2p07c01

Примани Слига с следующего экрана и вселись в него. Устрой расправу над 2-м Слигом.

f2p02c03/c04

Опасайся летучей мыши. Пригибайся при ее приближении. Вкрадись на следующий экран и включи мину. Когда побежишь назад, Слог взорвется. Взорвай мину на с05 и на выход.

Dверь 3.

f2p05c01

Приведи сюда и раздави Парамайта слева. Теперь ты можешь получить ключ и открыть выход на с02.

f2p05c03

Приведи сюда Парамайта со следующего экрана и отправь к прапотцам. Теперь иди на с04, быстро жми рычаг и беги/катись прочь, пока Парамайты не сориентировались. Загрыгивай к выходу с левой стороны и покидай уровень.

Дверь 4.

f2p03c02

Преодолей пропасти, присаживаясь при приближении мышей. Быстро разряди мину (r2 g1) на с03 и поднимайся наверх. Там три мины (r3 g1 r1 g1 r2 g1). Разряди одну, через другие можно перепрыгнуть.

f2p03c04

Подкладись к кольцу встань вперед к Слогу, дергай за кольцо и вперед. Повисни на краю и отправляйся назад. Путь открылся.

Дверь 5.

f2p02c05/c01

Приведи сюда Парамайта с с04 и отдай его пчелам на растерзанье. Спукайся с того края, где сидел Парамайт. Возьми мясо и беги/прыгай налево. Вот с01. Спустиесь и чуть подойди к рычагу, чтобы появился другой Парамайт. Забирайся обратно наверх и кинь мясо так, чтобы сбить улей на Парамайтов. Зажигай светильник и иди обратно.

f2p02c11

Раздавив всех врагов налево от с10, перемани мясом Парамайта налево и раздави его камнем с с12. Теперь ты можешь получить ключ к колоколам (так как улей раздавлен камнем) и уходи.

Секретная зона F1.

Загляни на то место на с12, где стоял камень. Вуала - Bird Ring Gates!

f2p02c14

Тут, Эйб, понадобится умение переходить с бега в качение и обратно (кнопка X при беге). Катись в трубу и прыгай на платформу. Теперь говори Mudokon'у: «Follow Me», бросай мясо направо, чтобы отвлечь Парамайтов. Катись налево, скажи другу: «Wait»- и катись обратно к платформе. Ты должен успеть пока враги жрут. Повтори эту операцию для каждого раба. Когда все будут в сбое, спасай своих и сматывайся. Да, Эйб...следи за камнем, что упадет рядом с выходом при твоем приближении.

Дверь 6.

f2p04c04

Поднимайся на верхнюю платформу и иди направо. Когда бежишь от камня, не прыгай с края - просто беги и падай. Получи ключ, зажги светильник и возьми мясо. Иди вниз и перемани Парамайта направо мясом. Возьми еще и спускайся вниз. Придя на с06, сразу швыряй мясо направо. Забирайся наверх и удаляйся.

Последняя дверь.

f4p09c02

Поднимайся на лифте сюда, сразу беги/прыгай налево, подтягивайся, прыгай направо,



беги, прыгай через дверь-ловушку, беги и прыгай, чтобы не грохнуться к Парамайтам на с03. Отдыхись. Поднимайся наверх и повиси на краю. Так, враги упали... Поднимайся выше!

f2p09c05/c09

Повиси на верхней платформе, пока Парамайты не грохнулись мимо. Подтягивайся, прокатись под выступом, беги, прыгай, прыгай и подтягивайся, готовься прокатиться, прыгай вниз, беги, поднимайся на платформу с колодцем и быстро прыгай внутрь.

fp09c11

Возьми мясо и вперед. Кидай его направо и заходи в дверь. Ну, Эйб, отправляйся на Monsaic Lines.

Shrykull Power ждет применения...

Глава VI. Возвращение на Rupture Farms.

Время для твоего реванша подошло, Эйб. Вперед!

e2p04c06

Минут детекторы и беги вперед. Тебя будет преследовать Слог. Спрянуть с выступа на с05. Теперь он позади. Катись на с06 и пусть Слог подорвется.

e2p04c03

Нажми рычаг (Аккуратней!) и спускайся вниз. Осторожно прыгай вниз и, достав камни, сбей парящую мину. Теперь на следующем экране сбей по 4 других. Запасись камнями. На p03c06 беги от Слога до с03, спускайся на с02 и, взорвав мины, прыгай в ворота.

e2p02c04

Это сложное место. Прыгай вниз, не нарывавшись на мины, и, пока Слиг, который прибежит на тревогу, не убьет тебя, ты должен разрядить мину (r1 g1 r2 g1 r3 g1) не двигаясь, а потом сразу бежать/прыгать на правый край. Слог должен взорваться на левой мине. Если Слиг не пойдет направо, выди и войди на экран, а затем попробуй залезть на левый уступ. Экспериментируй! Жми на рычаг иди на следующий экран. Раздразни Слога Chant'ом и возвращайся на с04. Слог подорвется на мине. Теперь ты можешь спуститься на его место и слезать вниз. Другого пути нет. Вот и ворота на Rupture Farms.

Глава VII. Опять на фермах.

Добро пожаловать назад, Эйб! Не думал ты все это вновь увидеть - но вот ты здесь. Не забудь своих!

r2p19c02

Знакомые места! Спасай товарища и иди налево. Заходи в дверь наверх или иди дальше и поразвлекайся с гранатами.

r2p18c04

Беги налево от Слога, а потом и от Слига. Забравшись наверх на с02, спаси Mudokon'a справа. Вселись в Слига и, если хочешь, поговори со Слогом. Убей его и иди направо. Убей всех Слигов и Слогов в этом направлении, особенно на с06. Нажми на рычаг на с07. Приди в себя и иди налево. Получи spirit rings и позрываи мины.

r2p16c07

Взорви spirit rings бомбы под Слигом. Далее убей Слига и отведи Mudokon'a от мины. Взорви ее. Отведи друга на с07.

Секретная зона 21.**r2p16c08**

Сяди сюда вместе с товарищем, закрой люк,

спусти друга вниз и спаси обоих. Тогда ты получишь Shrykull power. Примени ее на с06.

r2p16c03

Вот Слиг. Урони его вниз, когда он идет налево, а то он останется в живых. Можешь спуститься туда же.

Секретная зона 22.**r2p16c09**

Сразу в тени! Спустишь вниз к Бум-Машине и убей гранатой нижнего Слига наверху. Вселяйся в верхнего иди им вниз на с10. Аккуратно спрыгни и, крикнув: «Look Out!», расстреляй врага. Спускайся вниз и взорви мину, отведя в сторону рабов. Спасай их и возвращайся наверх.

r2p16c02

Вселись в Слига и убей другого налево. Не попади в товарища! Иди дальше и убей еще двоих охранников. Теперь спаси всех своих и поднимайся на с05. Беги от Слога и, прибыв на с05, расправься с врагом, пользуясь появившимся Слигом. Убей им же двух врагов налево (не забудь крикнуть: «Look Out»). Теперь вселись снизу в верхнего Слига на с04 и покончи с врагом налево.

Подсказка: Секретные зоны есть на r2p15c03 r2p15c04 r2p15c06. Секрета на r2p15c05 нет. Не прыгай в этот люк.

Секретная зона 23 на с06.

Держай за кольцо и мчись в люк.

r2p15c13

Гранатой, присев и кидая с угла, убей Слига сбоя. Вторым иди вниз и кричи: «Look Out». Стреляй, пока не поздно. Теперь спаси всех товарищей и уходи.

Секретная зона 24 на с04.

Спускайся за бочку.

r2p15c17

Вселяйся в Слига и иди вниз. Убивай врага слева ... много же их, правда? Что ж, устрой им стратегическую бомбардировку гранатами. Когда Слигов не станет, спасай рабов внизу.

Секретная зона 24 на с03.

Спускайся за бочку.

r2p15c11

Спускайся вниз, начинай Chant, Слиг слезает, а ты немедленно замиши его место. Вселяйся в

него. Перестреляй всех гадов внизу и спасай двоих бедняг на с12. Теперь назад на с03.

r2p15c10

Спасай троих Mudokon'ов и на с02 используй ворота, чтобы попасть на р18c07. Спасай по пути всех, кого еще не спас. Теперь иди в дверь в Zulag 2, что на р18c07.

Секретная зона 25 на с01.

Спускайся за бочку.

r2p15c15

Вселись в Слига, и когда Слог упадет вниз, спускайся за ним и прикажи ему «Sic'em!». Он сожрет Слига внизу. Убей Слога и своего Слига. Теперь отправь Mudoko-ов домой.

Глава VIII. Zulag 2.

Ты спас многих, Эйб, но здесь еще больше несчастных.

r2p01c01

Забравшись на верх, вселись в этого Слига и иди им налево. Сообщи системе голосового контроля код (w2 w1 w1 w1). Барьер вырубится и появится еще один Слиг. Убей обоих. Посмотри карту и уезжай на лифте на верх.

r2p01c03

Вот перед тобой три двери. Иди в первую, то есть в левую верхнюю.

Z2 Дверь 1.**r2p02c03**

Стоя на платформе лицом налево, дергай за рычаг и сразу прыгай вниз. Когда Слиг сплезет, вселяйся. Пройди им систему голосового контроля (w1 w2 w1) и убей нового врага. Спаси всех трех Mudokon'ов, но не по очереди, а всех вместе, а то ты не получишь Shrykull power. Поднимайся на лифте и на с04 открои Security lock.

r2p02c05

Используй Shrykull power для аннигиляции мин и Слига. Вселись в прибежавшего Слига и убей им врага направо, предупредив Mudokon'ов. Спасай этих бедняг и иди к выходу.

Z2 Дверь 2.**r2p10c02**

Бежав, сразу подтягивайся на платформе, пока тебя не убили. Вселись в Слига и позови Слога. Идите вместе на с03. Прикажи Слогу атаковать, и он сожрет Слига на другой стороне. Прокатись по туннелю и на с04 возьми гранаты. Разбуди Слига на с06 и приведи его



c03. Вселись в него иди на c05. Начинай расстреливать Слогов. Дергай за рычаг. Теперь спасай двух рабов, и можешь удаляться.

Z3 Дверь 3.

r2p03c02

Взорви мины, прокрадись весь следующий экран. Заберись на верхнюю платформу с03 через с04. Встань слева рычага и кинь гранату (дерхи вниз) на люк. Теперь устрой Слигу бомбардировку. Покончив с ним, нажми нижний рычаг. Поезжай на лифте вверх.

r2p03c05

Запрыгни на верхнюю платформу и взорви Слига гранатой. Теперь, отперев замок, спаси двух Mudokon'ов и покидай уровень. Теперь дверь на Zulag 3 открыта.

Глава IX. Zulag 3.

Ты почти у цели. Представление приближается к кульминации, Эйб...

r2p13c03

Прокрадись налево, разбуди и веди за собой Слига. Запрыгивай на платформу, вселяйся в Слига и прикажи Слогу следовать за ним. Иди с зубастым песиком на с02 и прикажи Слогу атаковать (L1+X). Он побеждает спящим Слигом. Убей и пса и свою жертву и, выключив электрический барьер, поднимайся на лифте на с04.

Вот перед тобой три двери. Твоя - левая верхняя.

Z3 Дверь 1.

r2p07c02

Если надо, добудь гранаты и поднимайся на следующий экран. Кидай в Security Orb (придержи гранату до пяти щелчков для взрыва в воздухе) и вселяйся в нижнего Слига. Выключи барьер и пристрели врага на с02. Спускайся вниз.

r2p07c04

Аккуратно беги/прыгай через пропасть (Следи за мясом!) и с правой платформы опять прыгай налево. Спускайся вниз.

r2p07c08

Убей нижнего Слига. Иди налево до шахты, приведи лифт и сразу мчись направо. Забирайся наверх на с08 и убей прибежавшего врага. Теперь собери к лифту BCEX 4 Mudokon'ов. Поднимайся на с10 со своими товарищами. Спаси их, ты получишь Shrykull power. Теперь иди на с05 и перепрыгивай пропасть.

r2p07c06

Очиши экран своей сверх силой и спаси сотоварышей. Теперь уровень закончен - иди, Эйб, к выходу.

Z3 Дверь 2.

r2p05c01

Если есть гранаты, сбей мину на другом конце экрана и сбей снизу ближнюю мину. Если нет, осторожно нажми рычаг, быстро ретируйся наверх и беги/прыгай (не повисай!) через правый проем.

r2p05c03

Взорви Security Orb и начни chant. Слиг от страха грохнется в шахту. Взорви Слига на предыдущем экране и пригони лифт. Открой замок наверху и спаси раба. Уровень пройден.

Z3 Дверь 3.

r2p12c02

Беги направо, пересеки экран и вкрадись на следующий. Вселись в Слига и отправляйся назад. Встань у рычага и открывай люк под Слигами. Нашпигай их свинцом и взорвись. Спаси товарища и спускайся на с02.

r2p09c02

Вселись в Слига, иди направо и убей сколько сможешь врагов. Взяв последнего, отправляйся на с04. Убей Слога (позови его, и он подождится) и пройди голосовой контроль (w1 w2 w1). Быстро пристрели (не задень рабов!) Слига на с05 и убей своего. Спаси всех и уходи. Дверь на Zulag 4 открыта.

Глава X. Zulag 4.

Ну вот, Эйб. Пришли. Спаси оставшихся и уничтожь детище Glukkon'ов - Rupture Farms!

r2p14c02e

Иди по низу направо. Входи в дверь в конце.

r2p04c01

Привлеки внимание Слига со следующего экрана, приведи его на этот экран и вселись. Иди направо, стреляй и спускайся на лифте вниз. Устрой тут еще один небольшой разгром и иди направо. Перестреляй всех Слогов. Теперь в своем теле спускайся вниз и убей нижнего Слига. Иди направо. r2p04c05

Прикончи спящего Слига, входи в следующую комнату и взорви еще одного врага. Теперь

заходи в дверь или спаси всех пройденных Mudokon'ов.

r2p08c01/c05/c03

Это Будки Слогов. Мчись вперед до с05, где можно забраться на верхний этаж. Когда все Слоги соберутся под тобой, перебирайся на левую платформу и поджарь всех Слогов. Вселись в Слига на с04. Иди налево и приготовься стрелять. Учи, Слоги распределены на две волны. Если они убьют Слига, можешь попробовать их взорвать. Так или иначе, ты должен открыть замок на с03. Спаси всех своих и возвращайся на с03.

r2p14c04

Спрячься за барьером и выбери момент, чтобы забраться на верх не замеченным верхним Слигом. Используй тень. Иди на с03.

r2p11c02

Вселись в Слига, нажми рычаг и готовься перестрелять сотню Слогов. Лучше стреляй одиночными. Иди на с01. Встань у рычага, жми его и сразу стреляй налево, теперь направо, налево... Последний Слог с задержкой появится слева. Теперь можешь покинуть Zulag 4 или испытать секретный путь. Но для этого надо убить всех Слогов на с01.

Секретный путь.

r2p11c01

Катись налево и получи spirit rings. Ты вернешься сюда трижды. Экран с03 можно пройти по-разному. К примеру, разбуди взрывом мин Слига со Слогом и, запрыгнув наверх, разберись с обоями. Уходя, не забудь нажать кнопку с надписью «НЕ НАЖИМАТЬ». Да, Эйб, дело близится к концу!

r2p11c04

Заходи в дверь и иди направо, чтобы получить последнее задание.

Последнее Задание.

r6p06c02

У тебя две минуты. Короче, надо торопиться. Иди по платформе и входи в дверь в конце. Да...за тобой следили. Они сделают все, чтобы разделаться с тобой. Торопись, Эйб...Прыгай с платформы вниз. Там на нижнюю, а с нее спускайся на с04. Стой...тут же Суперсекрет

Финальный Суперсекрет.

r6c06c03

Перепрыгни нижний проем. Подтянись к чарам и катись налево. Ты сразу упадешь к рычагу, вырубающему ток. Это экономия умы времени и тонны сил.

r6p06c04

Не мучайся с бомбой. Прыгай вниз и прыжками следуй налево.

r6p06c05

Когда левая пила поехала вверх, двумя быстрыми короткими прыжками (дерхи кнопку) преодолей опасность. Подтягивайся наверх. Ты можешь прокатиться направо сразу под обоими пилами, когда они наверху. Дергай рычаг - барьер вырубился. Возвращайся под пилами назад, приведи нижним рычагом на с04 лифт. Следуй под пилами к лифту и вниз, Эйб!

r6p06c06

Так, тут надо бежать/катиться/прыгать и на следующем экране тоже.

r6p06c07

Когда преодолеешь мины, ты слетишь вниз. Беги налево за беспечным Mudokon'ом. Нашел время и место, чтобы полы намывать!

r6p06c06

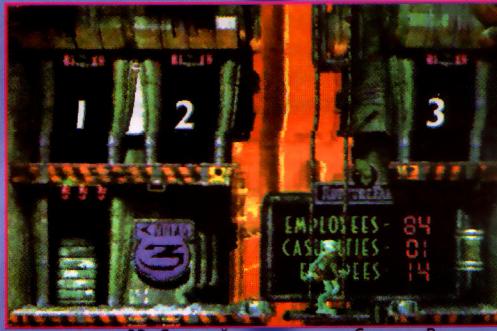
Разряди три бомбы (g3 g1 r1 g1 r2 g1) и веди за собой сплеменника.

r6p06c07

Спасай товарища и вставай под кольцом. Держай его и отправляйся вниз, Эйб.

Глава XI. Boardroom.

Судьба, судьба... Используй Shrykull power. Немало твоих врагов погибнет, но их очень много еще осталось. Тебя арестуют и повесят на мясной крюк. Самому не спастись. Вот он - момент истины. Спас ли ты достаточно количества друзей, чтобы они смогли тебя освободить? Если их меньше 50, то... Если спасены все 99 Mudokon'ов, то высочайшая честь ожидает тебя, Эйб! Кто ты? Герой или просто мясной пирожок?





Croc

Перемещаться по решеткам:

Когда вы видите, что чтобы перебраться на другой берег следует преодолеть ряд смертельно опасных препятствий, например, реку кипящей лавы, то вполне возможно, что над головой главного героя есть малоприметная решетка. Заставьте Croc'a прыгнуть, и тогда он вцепиться своими лапами в нее и сможет довольно сносно двигаться в нужном направлении. В некоторых случаях можно проплыть по верху решетки.



Последний мой совет касательно управления будет таким: если вы все же решительно настроены относительно прохождения игры, то обязательно приобретите аналоговый контроллер, с помощью него вам будет гораздо проще справляться с различными сложностями в игре.

Некоторые объекты, которые встречаются на уровнях.

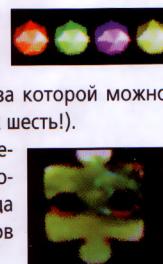
Гоббосы: Эти маленькие меховые комочки и есть те существа, ради которых Croc отправился в опасное путешествие. Если на трех уровнях вы найдете 18 гоббосов (по 6 на каждом уровне), то после сражения с боссами, вы окажетесь на секретном уровне, на каждом из которых вы сможете найти одну из восьми частей головоломки.



Белые Кристаллы: На каждом уровне разбросано очень много кристаллов. Всех их крайне желательно собрать, и если вы соберете 100 белых кристаллов, то тогда получите еще одну жизнь. Кроме того кристаллы обеспечивают защиту Croc'a. Каждый раз, когда он будет получать повреждения, он не будет терять жизненных сил, а просто выбросит один кристалл.



Цветные кристаллы: На каждом уровне лежат пять особенных кристаллов - красный, зеленый, синий, желтый и фиолетовый. Если вам удастся собрать все пять, то тогда в конце уровня вам откроется Дверь Радуги, за которой можно найти по-крайней мере одного гоббоса (а иногда и всех шесть!).



Части головоломки: В каждом мире есть два специальных уровня. На них вы сможете найти части головоломки. Если за всю игру вы найдете их всех, то тогда вам станет доступен еще один секретный остров - Остров Кристаллов!



Карабкаться по стенам:

Внимательно смотрите на окружающие вашего главного героя стены, особенно тогда, когда, кажется, что идти некуда. Некоторые типы стен пригодны для скалолазания и Croc сможет продемонстрировать свои способности в этом деле.



Толкать:

На уровнях раскиданы ящики с нарисованными на них стрелочками. Croc может толкать их в любом направлении, однако только по определенному типу местности.



Секретные места на уровнях.

Уровень 1-1, Часть 1:

Запрыгните на платформу с Белым Кристаллом и шлепнетесь на нее три раза.

Уровень 1-3, Часть 1:

Внимательно осмотрите пространство около большой скалы слева, и, обнаружив секретный вход, направьте туда главного героя.

Уровень 1-8, Часть 1:

Шлепнетесь на скалу, которая расположена точно слева от самого начала уровня.

Уровень 2-2, Часть 2:

От самого начала уровня проведите Croc'a к краю пропасти слева. Когда он свалится оттуда, он окажется на двигающейся платформе, которая переведет его в секретное место.

Уровень 2-4, Часть 2:

После того, как пройдете через дверь, поищите в левом углу.

Уровень 2-6, Часть 2:

Прыгните на второй ряд плотов и плывите до конца.

Уровень 3-1, Часть 4:

Три раза шлепнетесь на фиолетовое желе.

Уровень 3-5, Часть 1:

От самого начала уровня прыгните влево и встаньте на вторую платформу. Она привезет вас в секретное место.

Уровень 4-2, Часть 1:

На самом высоком уровне около решетки сбегите с выступа, чтобы попасть на платформу.

Уровень 4-5, Часть 2:

Прыгните на шестой столб и шлепнитесь на три раза.

Пароли для уровней

Земля Льдов, босс Итси

RDLURRURLURLUD

Пустынный Остров, босс Джек-Кактус

LURURDDUDUULULD

Остров-Замок, босс барон Данте

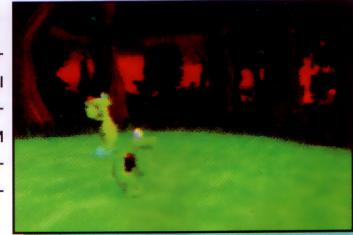
RDDURLURDUURLUD

Некоторые тактические советы для борьбы с боссами.

В этой части Советов по Прохождению Игры мы расскажем вам, как наиболее эффективно бороться с боссами, их некоторые особенности и уязвимые места.

>> Уровень 1-B1

Это ваша первая встреча с боссом на Лесном Острове. В ней вы сможете ознакомиться с основными принципами борьбы с боссами и узнаете, что чтобы не стать побежденным нужно постоянно двигаться.



Уровень начинается с движущейся платформы, которой вы можете управлять. (Просто встаньте на платформу и в зависимости от указанного вами направления она будет перемещаться). Обязательно постараитесь собрать все Белые Кристаллы и дополнительную жизнь. Затем высадитесь на противоположном берегу и бегите вперед, минуя всех врагов. Откройте дверь и вы окажетесь в логовице первого босса.

Босс будет преследовать вас с короткими перерывами. Когда он будет приближаться совсем рядом, он постарается клюнуть Croc'a. Увернитесь, и если босс промахнется, то он будет некоторое время находиться в бездействии. Это самый важный момент и тут главное не растеряться. Подбегите вплотную к боссу, ударьте его хвостом и как можно быстрее убегайте, потому что обычно босс подолгу все же не бездействует. Подбегать вплотную - это не значит прикасаться к нему, в случае прикосновения повреждение получите вы. Запомните, этот босс уязвим только от удара хвостом и только тогда, когда ничего не делает. Вне всякой зависимости от того, ударили вы его или нет, через некоторое время он продолжит свои преследования. Ударьте его еще два раза и после этого босс погибнет.

>> Уровень 1-B2

Теперь вам надо покинуть Лесной Остров. Но перед этим следует освободить короля Гоббосов. А чтобы освободить его вам придется сразиться с достаточно сильным боссом. Босс этого уровня опасен прежде всего тем, что время от времени меняет тактику своего боя, поэтому нужно обладать хорошей реакцией. Как только начнет к вам приближенно остерожны - когда вам вплотную, он

непонятное теснит вас с боя то ни становится избежать удара и тогда и первый на уязвимым. нему приближено хвостом. Одна- хвоста не на- никаких пов- то упадет. Когда он упа- нуть на него и шлепнуться после этого вам удастся нанести ему повреждение. Однако провести этот маневр еще один раз будет уже не так просто, у босса в арсенале появится еще один прием - сокрушительный удар кулаком. Неизвестно, каким прие-



мом он воспользуется - так или иначе вновь уклонитесь от удара, свалите босса ударом хвоста и шлепнитесь ему на живот. Когда он поднимется во второй раз очень возможно, что он использует еще один тип атаки. Вновь уклонитесь и сделайте так, как уже делали в третий раз. После этого вы можете отпраздновать победу и над этим боссом.

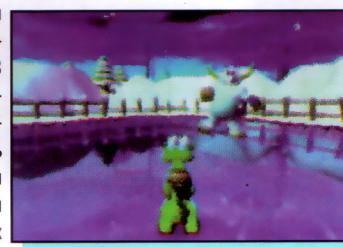
>> Уровень 2-B1

Третий босс не вполне обычен, так как на самом деле это мирное существо, просто оклонованное Бароном Данте. Однако для вас это значение не имеет, поскольку опасность для Croc'a этот босс все же представляет. Хотя справиться с ним довольно легко. Когда этот босс приблизится к

вам, он постарается сбить вас своим телом. Просто уклонитесь от атаки, затем наступайте и ударьте его хвостом. При желании можно также просто прыгнуть два раза на его голове. Так или иначе результат будет один. Чтобы освободить босса от заклинания Барона Данте, нужно сделать так три раза.

>> Уровень 2-B2

На этот раз вам жить совсем неожиданно. Демон Итси. В тюхом его доста- из-за необычно- го, уничтожить за вам вряд ли



придется уничтожить босса принципе уничтожено просто, но

ти босса, полага- его с первого раза удастся.

очень большой. кстати кроется о котором я рас-

скажу позже. Когда он увидит вас, он приблизится, подойдет вплотную и, не долго думая, сядет на Croc'a. Если вы конечно не отбежите в сторону в самый последний момент. Если столи бесхитростной ата-



насните демону правда ли просто? этим произойдет странное. Де- буквально в раздвоится. вами будут два маленьких Разделайтесь с каждым из осторожны - сможет раздвоится родитель. И когда по четыре маленьких Итсика сверху или просто ударьте их хвостом. После этого можно считать, что вы разделались с Демоном Итси. Или с двумя? Или с четырьмя?..

>> Уровень 3B-1

Битва с этим боссом осложняется тем, что проходит она под водой. И несмотря на то, что подводное перемещение Croc'ом в принципе не такое осуществляется достаточно просто, посоветую все же до конца разобраться со всеми тонкостями управления под водой. С другой стороны то, что битва с боссом проходит под водой, вам даже на руку, поскольку теперь вы можете уклоняться от его атак в еще нескольких направлениях (главное - не запутаться в трехмерности). Техника борьбы с ним в общем-то не отличается от борьбы с самим первом



боссом: уклонились от удара - атаковали сами, но все же будьте внимательны, поскольку движения под водой несколько замедляются, а босс все-таки

ки достаточно быстр. После того как вы ударите его три раза, можно приступать к следующему уровню.

>>> Уровень 3B-2

Босс Джек-Кактус - один из самых опасных и ловких противников, которые встречаются вам в игре. В борьбе с ним нужно быть максимально осторожным и стараться только уклоняться от его атак. Вы же будете атаковать только тогда, когда будете твердо уверены, что решающий момент настал. Как только вы попадете в логово босса, немедленно начинайте описывать круги вокруг него по часовой стрелке. Джек-Кактус будет нещадно посыпать вас градом и снарядами. Ни на секунду не останавливайтесь, и все будет в порядке. Через некоторое время у босса от постоянного вращения закружится голова. По мере того, как он замедляет свои повороты, уменьшайте радиус описываемых кругов. Еще через некоторое время он совсем остановится. Это и есть действие. Как можно к нему вплотную, том и тут же отбивновь описывать бы победить босса, нанести ему три. Вполне возможно, когда вы описываете вокруг Джека, будь случайный же попадет по стоящему сразу же опускавшись, потому что наты специально для вас кристаллы. Так что рассчитаете, особенностей этот босс вам не доставит.

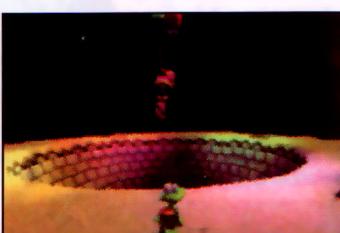


только время для ваших быстрые подбегите ударьте хвостом к стене круги. Что-то нужно удалять. Но, что ваете крупакой-ни-снаряд все вам. Но не кать руки и по углам комлекат дополнительные кристаллы. Так что если вы все правильно рассчитаете, особенностей этот босс вам не доставит.

>>> Уровень 4B-1

Босс этого уровня на самом деле серьезной опасности для вас не представляет. Просто нужно точно знать, что делать и когда. Если бы вы не прочитали этого маленького руководства, то скорее всего вы бы достаточно долго ломали голову. Итак, вы заходите в комнату и видите босса, который расположен фактически в недосягаемом месте.

Дело в том, что он держит несколько воздушных шариков и висит над большим колодцем. Первое желание - подпрыгнуть, ударить его хвостом и поскорее отпрыгнуть, чтобы не свалиться вниз. Будьте уверены, этого не получится. Просто нужно немножко подумать. Все время босс будет швырять в Croc'a взрывчатку. Так воспользуйтесь его оружием! Встаньте за коричневой платформой на полу, и тогда взрывчатка будет возвращаться прямо к боссу. Вернее к его воздушным шарикам. Несложно догадаться, что будет, когда шарики у босса все же закончатся. Успеха вам на заключительных уровнях, которые очень-очень сложные!



>>> Уровень 4-B2

Итак, вы уже почти прошли всю игру. Остался лишь один заключительный этап - победа над самим бароном Данте, первопричиной всех несчастий. Как и положено боссу не только уровня, но и вообще всей игры, Данте очень силен, хитер и коварен. Вся борьба с ним разделена на три части, вернее, раунда. То есть, фактически, вам предстоит уничтожить сразу трех боссов. Первый раунд достаточно прост. Просто бегайте около Данте, провоцируя его атаки. От его атак следует естественно уклоняться, а затем подбегать и бить

барона хвостом. Ударив его три раза, не расслабляйтесь, так как, даже падая, он может принести вам неприятности. Если кулак падающего барона коснется пола, прыгайте, иначе пострадаете от настоящей «взрывной волны» удара Данте, демонстрирующей подлинную его силу. Если все же вам удалось этого сделать, тогда постарайтесь обязательно забрать выровнявшийся ваш последний де барон, видевший опасно представивший Скос, ме- Теперь по- будет не- сложнее. Данте будет атаковать ственный это отступить в сторону и за- бить его самому.

克里斯 - знайте, что это шанс. Во втором раунде частично осознанность, которую ляет из себя няет тактику. бедить его равненно. На этот раз стремительно вас, и един- способ уцелеть - последний момент тем постараться уда- Пожалуй, второй раунд только в борьбе с бароном,

- самый сложный не но и во всей игре. Нужно обладать очень хорошей реакцией, чтобы вовремя увернуться от почти мгновенной атаки Данте. Кроме того после промаха барон долго бездействовать не будет. Вернее, почти вообще не будет бездействовать. Нанести удар за этот короткий отрезок времени будет очень непросто, но все же возможно. И все же победа в этом раунде во многом зависит от случая, поэтому вам предстоит не один раз пробовать свои силы в этой битве. Но если все же вам посчастливилось, не думайте, что все закончено и соберите все свои силы для заключительного раунда. Теперь Данте поднимается в воздух и начинает посыпать вас метательными снарядами. Соблюдайте почтительное расстояние и просто бегайте вокруг него, не останавливаясь. Через некоторое время поток снарядов иссякнет и барон опустится на землю. Время действовать. Подбегайте, бейте его фирменным ударом и вновь убегайте и описывайте круги вокруг Данте. Три удара - и вы выиграли. Теперь самое время освободить короля гоббосов Руфуса и отпраздновать победу!





Адреса магазинов Game Land:

1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд,
т/ц «Новый Колизей» (ст. метро «Проспект Мира»)
2. ул. Новый Арбат, д.15 (ст. метро «Арбатская»)

Телефон для справок: (095) 288-3218

Скидка на Sony PlayStation PAL

До 1-20 марта

\$10

11131

При наличии других скидок купон не действителен

Скидка на Nintendo 64

До 1-20 марта

\$10

11110

При наличии других скидок купон не действителен

Скидка на Sony PlayStation NTSC

До 1-20 марта

\$10

11115

При наличии других скидок купон не действителен

Скидка Sega Saturn NTSC

До 1-20 марта

\$5

11102

При наличии других скидок купон не действителен

Скидка на руль Formula T2

До 1-20 марта

\$15

11113

При наличии других скидок купон не действителен

Скидка на два Тамагочика

До 1-20 марта

15%

11109

При наличии других скидок купон не действителен

Скидка при покупке
двух игр для
Sega Saturn NTSC

До 1-20 марта

10%

11123

При наличии других скидок купон не действителен

Скидка при покупке трех игр
для Sony PlayStation PAL/NTSC

До 1-20 марта

10%

11130

При наличии других скидок купон не действителен

Скидка при покупке трех игр
для IBM PC

До 1-20 марта

10%

11124

При наличии других скидок купон не действителен

Скидка при покупке
джойстика GameStick
для PC

До 1-20 марта

\$10

11126

При наличии других скидок купон не действителен

В любом из магазинов Game Land вы можете получить скидку на перечисленные выше продукты. Для этого вам необходимо вырезать нужный купон и прийти с ним в любой из наших магазинов.

Телефон для справок: (095) 288-3218.

Адреса магазинов Game Land:

1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд,
(м. «Проспект Мира»)
2. ул. Новый Арбат, д. 15
(м. «Арбатская»)





coolBoardersTM

3

SONY

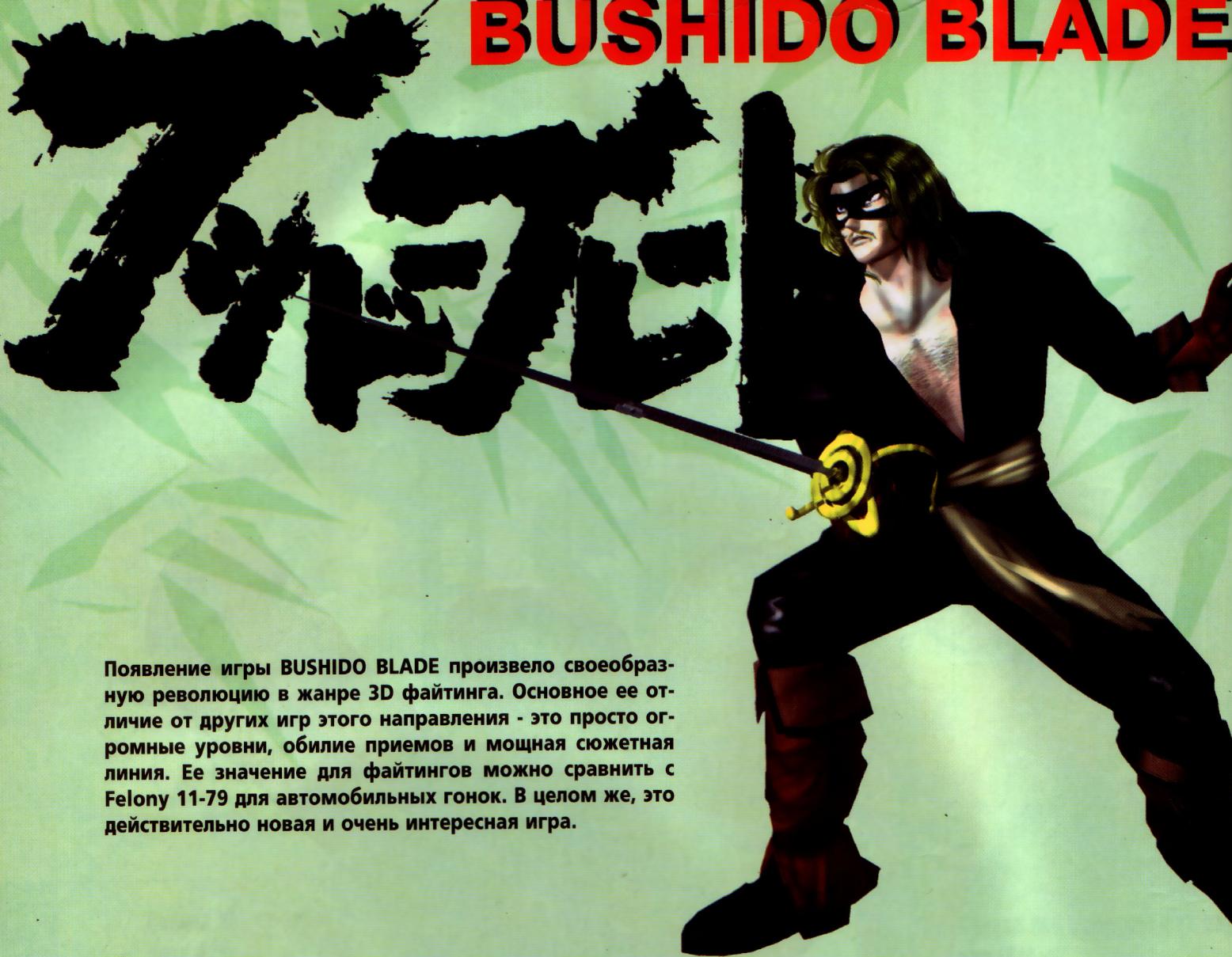


COMPUTER
ENTERTAINMENT



TM

BUSHIDO BLADE



Появление игры **BUSHIDO BLADE** произвело своеобразную революцию в жанре 3D файтинга. Основное ее отличие от других игр этого направления - это просто огромные уровни, обилие приемов и мощная сюжетная линия. Ее значение для файтингов можно сравнить с *Felony 11-79* для автомобильных гонок. В целом же, это действительно новая и очень интересная игра.

>>> Slash Mode



Slash режим призван проверить не только ваше умение, но и терпение. Вы сможете играть Katze'м, если победите сто противников, не используя continue. Задача кажется невозможной, хотя на самом деле это вполне реально. Просто больше тренируйтесь. Существует десять уровней, каждый из которых содержит девять идентичных врагов и одного мини-босса. Если первые девять придерживаются примерно одной и той же тактики, то мини-боссы используют самые разные приемы, поэтому будьте осторожны. Ниже приведены основные моменты, на которые следует обратить внимание. Да,помните, что Katze станет достоянием истории только при игре в режиме Versus.

Level 1.

Эти ниндзя атакуют в основном вертикаль-

ным режущим ударом. После того, как они атакуют вас, немедленно контратакуйте их таким же ударом.

Level 2.

Зеленые ниндзя атакуют в основном горизонтальным режущим ударом. После того, как они атакуют вас, немедленно контратакуйте их вертикальным режущим ударом.

Level 3.

Темно-серые ниндзя атакуют слабым горизонтальным режущим ударом. Атакуйте их вертикальным режущим ударом.

Level 4.

Светло серые ниндзя в основном наносят вертикальный режущий удар с плеча. Выберите правильную позицию и атакуйте вертикальным режущим ударом.

Level 5.

На пятом уровне самураи атакуют колющими ударами от плеча. Выберите позицию вне досягаемости их ударов и атакуйте вертикальным режущим ударом. Также возможно придется парировать.



Level 6.

Тактика этих самураев очень напоминает тактику ниндзя 4-го уровня. Атакуйте их вертикальным или горизонтальным режущим ударом.

Level 7.

Самураи на этом уровне атакуют горизонтальным режущим ударом в прыжке. Контратакуйте их вертикальным режущим ударом. Хотя это не так быстро, как горизонтальный режущий удар, зато более безопасно.

Level 8.

Синие ниндзя атакуют двумя последовательными горизонтальными ударами. Контратакуйте их вертикальным режущим ударом.

Level 9.

Здесь горчичного цвета ниндзя пользуются тремя последовательными ударами. Контратакуйте их вертикальным режущим ударом после того, как они закончат атаку.

Level 10.

Последний уровень. Настоящая проверка вашего мастерства. Все оппоненты атакуют по-разному. Если победите сотового противника, не используя continue, то сможете играть Katze'м, правда, только в режиме поединка.

>>> Персонажи:

В игре всего шесть персонажей, из которых вы можете выбирать. При выборе обратите особое внимание на характеристики персонажа, а не только на его внешний вид.

>>> Таблицы:**Red Shadow**

Оружие: длинный меч, сабля



Описание движений	Оружие	Стойка	Команда
Атака сбоку в прыжке			
AYAME	длинный меч	средняя	Влево, Вправо, Круг
NORBORIMAI-SHINOBURYU	длинный меч	средняя	Вправо, Вправо, X
EZOMUSHIKUI	длинный меч	низкая	Вправо, Вправо, X
NEZUMI-	сабля	низкая	Круг, X

Tatsumi

Оружие: сабля, боевой молот



KUSABI-KUZURE	боевой молот	высокая	Вправо, Вправо, Треугольник
TATSUMAKI-KUZURE	боевой молот	низкая	Влево, Вправо, Круг
KUSABI-UCHI-SOJURYU	боевой молот	любая	Вправо + R1, Треугольник

Mikado

Оружие: нагината, но дачи



Удар в корпус	нагината	высокая	Треугольник, Треугольник, Круг
TSUYUHARAI	но дачи	высокая	Влево, Вправо, Круг
TSUKIFURUE	но дачи	средняя	Влево, Вправо, Круг
Короткий удар по корпусу	нагината	средняя	Влево, Круг, Круг, Круг
TATARAUCHI	нагината	низкая	Вправо, Вправо, Треугольник

Black Lotus

Оружие: рапира, катана



Атака по диагонали	катана	высокая	Вправо, Вправо, Круг
Атака с разворотом	катана	высокая	Вправо, Вправо, X
TAKA-OTOSHI	рапира	высокая	Влево, Вправо, Круг
TSUBAMETSUKI	рапира	средняя	Влево, Вправо, Круг
IKAZUCHI-OTOSHI	палаш	средняя	Влево, Вправо, Треугольник

Utsusemi

Оружие: но дачи, катана



YUGEGIRI	катана	высокая	Вправо, Вправо, Треугольник
TSUYUHARAI	но дачи	средняя	Влево, Вправо, Круг
TSUYUHARAI	но дачи	средняя	Влево, Вправо, Круг
Атака по диагонали	но дачи	нижняя	Вправо, Вправо, X
HEISHIKI-SUMINAGASHI	катана	нижняя	Влево, Вправо, Круг (кнопки атаки четырех раз)
NOKORIZUKI	катана	нижняя	

Kannuki

Оружие: боевой молот, палаш



RETSUBAKUSAI	палаш	высокая	Вправо, Вправо, Треугольник
Коронный удар	палаш	высокая	Треугольник, Треугольник, Треугольник
AKEHAE	палаш	высокая	Вправо, Вправо, X
MIYAMA-OROSHI	палаш	высокая	Влево, Вправо, Треугольник
HEISHIKI-YUGEGIRI	палаш	средняя	Вправо, Вправо, X

>>> Оружие

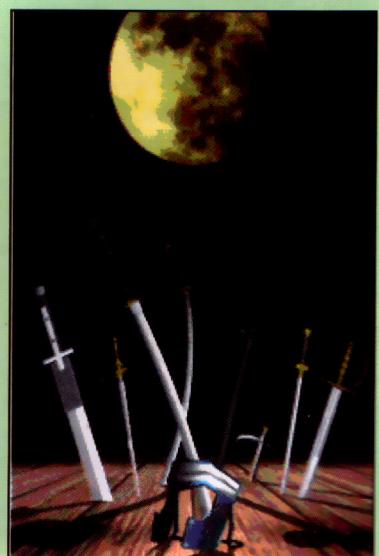
В игре представлен довольно широкий выбор оружия. Каждый из шести персонажей может использовать любое оружие, но помните, что наилучший эффект будет при использовании оружия, которому отдает предпочтение персонаж.

Катана (katana):

1.5 кг, 92 см, скорость ***, мощность ***, расстояние ***

Рапира (rapier):

0.9 кг, 75 см, скорость ***, мощность ***, расстояние *



Нагината (naginata):

2.2 кг, 181 см, скорость **, мощность ***, расстояние ****

Боевой молот (sledgehammer):

4.5 кг, 83.5 см, скорость *, мощность ***, расстояние **

Но дачи (no dachi):

1.9 кг, 119 см, скорость ***, мощность ***, расстояние ****

Длинный меч (long sword):

1.4 кг, 79 см, скорость ***, мощность ***, расстояние *

Сабля (saber):

1.2 кг, 72 см, скорость ***, мощность **, расстояние *

Палаш (broad sword):

4.1 кг, 85 см, скорость *, мощность ***, расстояние **

>>> Тактика

Существует три боевые стойки: высокая, средняя и низкая. Для каждого оружия характерна своя стойка. В целом же, разные ситуации требуют разных стоек. Например, высокая стойка с катаной идеальна в том случае, если оппонент находится выше вас. Держа оружие в таком положении, вы тем самым защищаете себя от низкого режущего удара, который в подобной ситуации может стать роковым. В других же случаях высокая стойка малоэффективна. Наиболее



универсальной является средняя стойка. Очень эффективна для отражения ударов, занесенных от плеча. Низкая стойка также не лишена преимуществ. Поскольку оружие удерживается близко к телу, удается избежать лишних ударов, не доходящих до це-



ли, которые так характерны при ведении боя из средней стойки. Выбирая основную стойку, подумайте, какую тактику вы собираетесь реализовать: агрессивную или оборонительную. Средняя стойка более удобна для обороны, т.к. она позволяет легко парировать и отражать удары. В нижней стойке вы более уязвимы, т.к. из-за положения оружия большая часть тела получается незащищенной. Чтобы благополучно парировать удары в этой стойке вам нужно быть большим мастером. Помните, что стойки немножко меняются в зависимости от того, какой вид оружия вы используете.

Совсем не обязательно драться с каждым противником, хотя это может казаться единственным методом. Наиболее быстрый способ прохождения - это по возможности избегать сражений. Можно, например, низким режущим ударом отрубить противнику ноги.



Это лишит его возможности преследовать вас, а вы сможете закончить уровень значительно быстрее.

>>> Соблюдайте правила поединка

К сожалению, ваши враги вовсе не соблюдают кодекс чести, тогда как вам придется это делать. Есть два основных правила, которые необходимо соблюдать:

1. Не нападать на невооруженного или не готового к схватке оппонента. Это также касается персонажей, которые говорят с вами.

2. Не нападать на противника, если он повернут к вам спиной.

Если вы нарушите первое правило, игра закончится. При несоблюдении остальных вы лишитесь возможности посмотреть специальный финальный ролик.

**>>> Финал**

Для каждого персонажа существует два разных финальных ролика. Чтобы увидеть первый, достаточно просто пройти игру. Второй же увидеть совсем не так просто. Для этого нужно не просто завершить игру, но и не получить ни одного ранения, даже после последней схватки. Удары не в счет, но помните: как только у вас появятся резаные раны, с финалом, который вы так жалеете увидеть, можно попрощаться.

>>> Боссы**Катц (Katze)**

Тот факт, что у Катца есть пистолет, не должен вас пугать. Его довольно просто забить, если знать, что делать. У Катца всего десять патронов. Бегайте вокруг него до тех пор, пока он их не расстреляет, а после этого немедленно атакуйте.

Воин Кабуки (Kabuki Warrior)

Этот противник вооружен копьем, имеющим два наконечника, что дает ему большое преимущество. Чтобы победить его, нужно заходить сбоку и бить по незащищенным рукам. Как только он не сможет драться обеими руками, стремительно атакуйте.

Женщина-ниндзя (Female Ninja)

Это действительно опасный враг. Хотя она и использует самые разные приемы, предпочтение все же отдает рубящим и колющим ударам. Парирайте и контратакуйте. Если вы достаточно уверены в себе, то можете попробовать применить следующую тактику: отбегайте от нее подальше, а потом стремительно атакуйте. Это способ довольно опасен, т.к. вы не сможете парировать удары в движении.

Мастер Додж (Dojo Master)

Мастер Додж окажется легче, чем вы ожидаете. Позвольте ему приблизиться к вам и атакуйте его, когда он откроется. Единственное, что от вас требуется - так это не оказаться прижатым к стене, т.к. в таком случае вы не сможете как следует замахнуться.

Мастер Самурай (Master Samurai)

Это секретный враг, с которым можно сразиться лишь в том случае, если вы смогли победить всех оппонентов, не получив ни одного ранения. Самурай закован в броню. Его меч длиннее и быстрее, чем какое-либо другое оружие. Он использует самые разные приемы, поэтому будьте очень осторожны. Всегда атакуйте его двойным ударом. Никогда не открывайтесь, т.к. промедление будет стоить вам жизни. Горизонтальные удары в этом случае более эффективны, чем вертикальные.



Только в декабре 1997 года было возбуждено 26 уголовных дел по статье 146 УК РФ.

Уголовный кодекс Российской Федерации

Статья 146. Нарушение авторских и смежных прав

1. Незаконное использование объектов авторского права или смежных прав, а равно присвоение авторства, если деяния причинили ущерб —

наказываются штрафом в размере от двухсот до четырехсот минимальных размеров оплаты труда или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период от двух до четырех месяцев, либо обязательными работами на срок от ста восемидесяти до двухсот сорока часов, либо лишением свободы на срок до двух лет.

2. Те же деяния, совершенные неоднократно либо группой лиц по предварительному сговору или организованной группой —

наказываются штрафом в размере от четырехсот до восьмисот минимальных размеров оплаты труда или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период от двух до четырех месяцев, либо обязательными работами на срок от ста восемидесяти до двухсот сорока часов, либо лишением свободы на срок до двух лет.



« Ассоциация по борьбе с
компьютерным пиратством »

СЕКРЕТНО

Ace Combat 2



Прослушивание треков

Завершите игру, имея звание выше первого лейтенанта, после чего войдите в меню опций, где появится режим проигрывания музыки Music Player mode. Теперь любая из 28 музыкальных тем игры доступна для прослушивания. Используйте кнопки L1 или L2 для перехода к следующей теме; R1 или R2 для возвращения к предыдущему треку; Круг для выбора трека; кнопку Select для изменения размеров экрана; Квадрат, Треугольник или X для выхода.

Все миссии

Завершите Kingpin mission, после чего в основном меню появится новая опция Free Mission. Любое задание теперь доступно.

Просмотр всех самолетов

Завершите игру в звании генерала, после чего станет доступна новая опция, позволяющая осмотреть все самолеты.

Закрепление камеры во время replay

Чтобы закрепить камеру во время просмотра replay, нажмите и не отпускайте Квадрат.

Дополнительный вид карты миссии

На экране выбора миссии выставьте курсором опцию Mission и нажмите Select.

Теперь станут доступны три новые позиции для закрепления вида.

CROC: Legends of the Gobbos



Выбор уровня

Введите ULDLRLDULRRDRRU как пароль.

Суперпароль

Введите LLLDRRRLLDRLUR как пароль, чтобы попасть на последний уровень Hidden Island 5-B со всеми секретами.

DARK FORCES



Для того, чтобы активизировать специальное меню, введите во время игры: Влево, Круг, X, Вправо, Круг, X, Вниз, Круг, X. После этого станут доступны следующие опции:

Invincible - неуязвимость

Coords - показывает текущие координаты

Palmode - переходит из NTSC в PAL версию; при этом приставки версии NTSC зависнут.

Supermap - открывает всю карту уровня

Maxout - все оружие и амуниция

Pogo - прыжок становится значительно выше

Ponder - отключает искусственный интеллект противника

Gamewon - переход на следующий уровень

Все уровни

Чтобы получить доступ ко всем пройденным этапам, введите как пароль P3NDLDQNY2.

Уровень 2: 09VCJGG7WM

Уровень 3: 18WBDP7RMN

Уровень 4: 885BVHMCQ8

Уровень 5: !32ZNJQHT3

Уровень 6: GV8KF!G6KL

Уровень 7: 3X8MJ47R3X

Уровень 8: LMZRK4!R3D

Уровень 9: BR2WYK2CQJ

Уровень 10: 00GBNLJ4G0

Уровень 11: T2GDTJG5JT

Уровень 12: H2DCTKH40S

Уровень 13: PPYRQP58LD

Уровень 14: RT2W121V7J

DOOM

Открыть всю карту: Треугольник, Треугольник, L2, R2, L2, R2, R1, Квадрат
Открыть всю карту с указанными на ней объектами: Треугольник, Треугольник, L2, R2, L2, R2, R1, Круг.

Все оружие и полный боекомплект: X, Треугольник, L1, Вверх, Вниз, R2, Влево, Влево.

Невидимость: Вниз, L2, Квадрат, R1, Вправо, L1, Влево, Круг.

Рентгеновское зрение: L1, R2, L2, R1, Вправо, Треугольник, X, Вправо.

«Искривленный» уровень: Вправо, Влево, R2, R1, Треугольник, L1, Круг, X.

FELONY 11-79



Секретные машины

Чтобы стали доступны дополнительные транспортные средства, выполните следующее:

SIR/NSR - Завершите игру на сложности Easy

GTR/BUS - Завершите игру на сложности Medium

DAM/LIM - Завершите игру на сложности Hard

GTS - Завершите игру на сложности Easy, набрав более миллиона долларов

ELS - Завершите игру на сложности Medium, набрав более 2,5 миллионов

360 - Завершите игру на сложности Hard, набрав более 2,5 миллионов

FD7 - Завершите игру на сложности Easy в течение четырех минут

GT1 - Завершите игру на сложности Medium в течение четырех минут

TAC - Завершите игру на сложности Hard в течение четырех минут

TRD - На шоссе трассы Seaside превысьте скоростной лимит на 60 - 75 mph

19A - Завершите трассу Down-town без повреждений и накопленных денег

PLC - Завершите трассу Seaside без повреждений и накопленных денег

TNK - Завершите трассу Metro City без повреждений и накопленных денег

RC Car - На трассе Metro City уничтожьте дисплеи на левой стене торгового пассажа

FIGHTING FORCE



Cheat mode

Находясь в главном меню нажмите и не отпускайте Влево, Квадрат, L1 и R2. Если все выполнено правильно, то появится специальное меню, дающее возможность выбора уровня и неуязвимости.

FINAL FANTASY VII



Восстановление энергии

Во время Chocobo гонок нажмите и держите L1, L2, R1 и R2. Это позволяет постепенно восстанавливать энергию.

Удвоение количества предметов

Этот хит позволяет удвоить количество предметов, которые можно выбрать во время битвы, но не может быть использован для удвоения различных Источников, Материи, Оружия и Доспехов.

Для этого трюка потребуется W-Item Материя, которую вы получите по-

ле того, как ваша партия вернется на парашютах обратно в Midgar (3-й диск). W-Item находится в подземных туннелях в секторе 8. Поместите его на персонаж, имеющий предмет, количество которого вы хотите увеличить. Когда начнется сражение, выберите W-Item в меню сражения, после этого выберите какой-нибудь ненужный предмет и используйте его на любом персонаже. Потом выберите предмет, который хотите удвоить, и нажмите Круг, а затем X, чтобы отменить свой выбор и увеличить количество данного предмета в инвентаре. Операцию можно повторить, с последующим удвоение предметов.

C.POLICE



Коды миссий:

Миссия 2: OLEFGLPI
Миссия 3: WDZWWTYQI
Миссия 4: STXGIDEA

Миссия 5: WZKVOFFA
Миссия 6: GRXJTYGA
Миссия 7: IMWGTDXI
Миссия 8: YMPCUZYI

Миссия 9: YWVFHNAJ
Миссия 10: WNLUJSBJ
Миссия 11: UGSIBPNA

MOTO RACER



Ведите на экране заставки следующие коды:

Круг, Треугольник, Квадрат, Круг, Треугольник, Квадрат, Вверх, Вправо, Влево, X - выводит информацию о создателях игры

Квадрат, Треугольник, Круг, Треугольник, Квадрат, Треугольник, L1, Вверх, R2, X - финальный ролик

Вверх, Вверх, Влево, Вправо, Вниз, Вниз, Квадрат, R2, Треугольник, X - все 10 трасс

Вниз, Вниз, Вправо, Влево, Вверх, Вверх, Круг, L2, Треугольник, X - 10 обратных трасс

Влево, Вправо, Влево, Вправо, Квадрат, Круг, R1, L1, Треугольник, X - обратный режим

Вниз, Вниз, Вниз, Круг, L1, Квадрат, L2, Вниз, Вниз, X - скорость оппонентов 50 км/ч

Вверх, Вниз, R2, L2, Вниз, Вверх, L1, X - режим карманных мотоциклов

Вверх, Вверх, Вверх, Треугольник, R1, Треугольник, R2, Вверх, Вверх, X - сверхбыстрый мотоцикл

Вверх, Круг, L1, Вниз, Треугольник, L2, Квадрат, Влево, R1, X - ночная гонка

BUST-A-MOVE 2

Выбор персонажа:

Выберите 'Puzzle Game' и начните игру. Как только на экране появится изображение, быстро нажмите Влево, Влево, Вверх, Вниз, а после этого L1, L2, R1 и R2 одновременно. Если все сделано правильно, появится опция, позволяющая выбирать персонажа.

Изменение фонов:

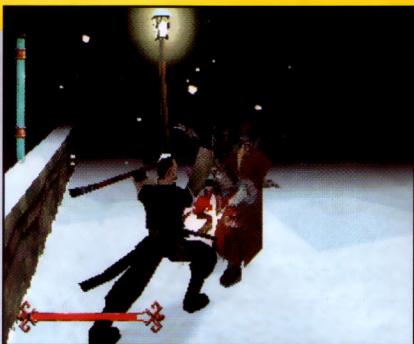
Находясь в меню выбора игры введите R1, Вверх, L2, Вниз. После этого

под опцией 'Puzzle Game' появится надпись 'Another World'. Активизация ее приведет к смене фонов.

Дополнительные кредиты:

Из главного меню войдите в опции и введите следующее: Влево, Вправо, R1, R2, L2, L1, Вверх, Вниз. В правом верхнем углу появится таймер. Высветите строку 'Credits' и в течение 30 секунд постарайтесь как можно больше раз нажать на кнопку X, чтобы набрать наибольшее количество кредитов, пока не вышло время.

NIGHTMARE CREATURES



Введите Влево, Вверх, Треугольник, Вниз, Круг, Треугольник, Квадрат и Вниз в качестве пароля, а после этого войдите в опцию Новая игра. Теперь

вы получите доступ к неограниченным континентам, выбору уровня, а также возможность играть за монстра.

NUCLEAR STRIKE

Коды уровней:

Уровень 1: JUNGLEWAR
 Уровень 2: CUTTHROATS
 Уровень 3.1: COUNTDOWN
 Уровень 3.2: PLUTONIUM
 Уровень 4: PUSAN
 Уровень 5: ARMAGEDDON

FORMULA ONE '97



Войдите в меню выбора гонщиков и введите в качестве имени гонщика следующее:

BILLY BONUS - четыре дополнительные трассы

TOO EASY - самый легкий режим для прохождения всех трасс, включая дополнительные

VIRTUALLY VIRTUAL - виртуальная графика

SWAP SHOP - новая музыка и спецэффекты

LITTLE WHEELZ - большие шины

PI MAN - активизирует режим 'Wipeout 2097'

ZOOM LENSE - Вид с вертолета

BOX CHATTER - появляются ведущие

CATS DOGS - дождь из лягушек

NHL '98



86 Все нижеприведенные коды следует вводить в качестве пароля.

STANLEY - небольшой видеоролик о Кубке Стэнли.

NHLKIDS - маленькие игроки.

BIGBIG - огромные игроки.

PLAYTIME - маленькие игроки с большими головами, огромные вратари с большими головами.

GIPTEA - дополнительное время игры

BRAINY - огромные головы.

EAEAO - дополнительная команда EA Blades.

FREEEA - позволяет торговать EAC игроками.

3RD - позволяет использовать дополнительную форму для игроков (если такая имеется).

Суперигроки:

Чтобы получить одного из них, введите одно из имен создателей игры в качестве имени игрока.

COMMAND & CONQUER



Во время игры нажмите на паузу и введите следующие коды:

Вправо, Вниз, Влево, Влево, Вниз, Вправо, Вправо, Вниз, Влево, X, Квадрат, Треугольник - ионная пушка.

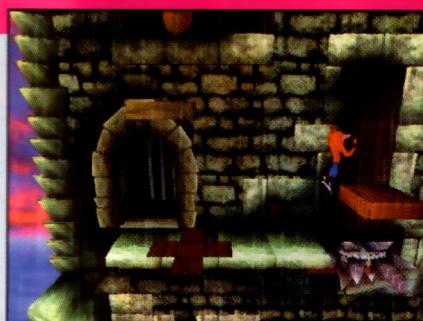
Вправо, Вниз, Влево, Влево, Вниз, Вправо, Вправо, Вниз, Влево, X, Квад-

рат, Круг - постоянная атака с воздуха

Вправо, Вниз, Вниз, Влево, L1, Влево, Вправо, Вниз, Влево - дополнительные деньги

Круг, Круг, Круг, Вверх, Круг, Квадрат, R1, Круг, Круг, Круг - открыть всю карту

CRASH BANDICOOT



Введите нижеприведенный код в качестве пароля и вы получите доступ ко всем уровням, все ключи и самоцветы:

Треугольник, Треугольник, Треугольник, Треугольник, X, Квадрат, Треу-

гольник, Треугольник, Треугольник, Треугольник, Квадрат, X, Треугольник, Круг, Треугольник, Треугольник, Треугольник, Круг, Квадрат, Треугольник, X, X, X, X.

FIRESTORM: Thunderhawk 2

Коды уровней:

South America

Уровень 1: ONHVOV6VEBDU55Q

Уровень 2: 2NH70V9VEFDQ592

Уровень 3: 7RH30V7AEFD64B1

Уровень 4: 8NH30V8EEJD24PI

Gulf 2 Oil Dispute

Уровень 1: VNHR0V0E6JDE53I

Уровень 2: ORHV0UO66NDA53A

Уровень 3: IFHD0OUOU6RDM5P2

Уровень 4: NJHP0UKE6VDI5BI

Stealth

Уровень 1: O7HP0UUQAUDE45A

Уровень 2: U7HL0UNIAUDA5RA

Уровень 3: AFHPOUKUA2DM4HI

Central America

Уровень 1: FJHL0UGI2CE4KI

Уровень 2: G7HH0U72I2CA5R2

Уровень 3: 2BHP0URQ16CM58A

South China Sea

Уровень 1: KRG50URQ26GE4J2

Уровень 2: ORGL0UTI3AGA5UI

Уровень 3: FRG9SICM3EGM52I

Panama

Уровень 1: 93G5SD9UNGGE4OA

Уровень 2: VVG5SHUENGGA4SQ

Уровень 3: JNGH4CPUNKGM5TI

Eastern Europe

Уровень 1: L3GG4406VOEESR1

Уровень 2: F7GK5S2QV0EA41A

Уровень 3: 27GK50UMV4EM58Q

Gulf 1 Canyon

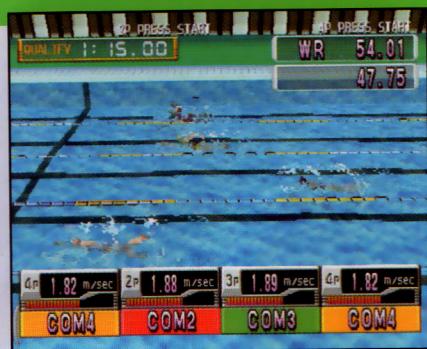
Уровень 1: 7FGK48T6R8ME4NI

Уровень 2: 8JGK48VURSMA5JQ

Финал -

T7GK28U2SCMM4OI

INTERNATIONAL TRACK & FIELD



Динозавр в толпе:

Во время соревнования по толканию ядра результатом первой попытки должно быть 1.11 м, второй 2.22 м и 3.33 м третьей. После этого в толпе появится динозавр.

НЛО:

Чтобы появилось НЛО, во время соревнования по метанию копья бросьте копье с максимальной силой под углом 60 градусов или больше.

Космический корабль:

Во время соревнований по прыжкам с шестом возьмите планку с первой попытки, потом подымите ее до 40 м. На третьей попытке появится космический корабль.

PORSCHE CHALLENGE

Ведите нижеприведенные коды в главном меню.

Вверх + Квадрат, Вверх + Круг, Вверх + Квадрат, Вверх + Круг, Вверх +

Квадрат, Вверх + Круг, Вверх + Квадрат - все машины прыгают.

Квадрат, Круг, Влево + Select, Вправо + Select - финальный ролик.

Квадрат + Треугольник + Круг, L1, L2, R2, R1 - вид как из глаз рыбы.

Вверх, Треугольник, Вверх, Треугольник - высокие голоса.

Select + Квадрат, Select + Круг, Select + Квадрат + Круг - сверхбыстрая ма-

шина.

Вниз + Старт, Вверх + Старт, Select, Старт - интерактивные треки.

Квадрат + Круг, L2 + R2, Квадрат + Круг, L1 + R1, Квадрат + Круг - невидимые машины.

Select + Вверх, Select + Вниз, Старт, Select - длинные треки.

Вверх, Влево, Вправо + Select - психованные оппоненты.

Влево + Круг, Вниз + Треугольник, Вправо + Квадрат - зеркальный режим.

Вправо + Квадрат, Влево + Круг + Select - черный Porsche.

Влево + Круг, Вправо + Квадрат + Select - тест настройки водителя.

L1 + L2, R1 + R2 + Квадрат - неограниченное количество попыток.

Квадрат, Круг, Квадрат - машина игрока подпрыгивает.

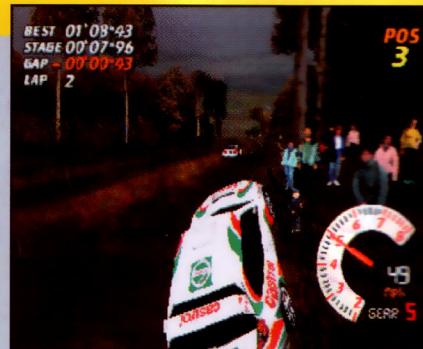
RAY TRACERS



Машина Tsumuji:

Выберите режим атаки и водителя, после этого выберите Tsumuji в качестве оппонента. Вам осталось только прийти первым к финишу и машина Tsumuji станет доступна.

V-RALLY



Для того чтобы активизировать нижеприведенные коды, вы должны в тот момент, когда появляется логотип, быстро ввести следующее: Вверх, Вниз, Треугольник, Круг, Вверх, Вниз, Треугольник + Круг (последние две одновременно). Если все сделано правильно, то появится надпись 'Lock Off'. Теперь вводите коды, пока логотип не исчез. Не отпускайте кнопки, пока экран не сменится.

Нажмите и не отпускайте Влево, потом нажмите L2 - узкие трассы.

Нажмите и не отпускайте Влево, потом нажмите L1 - неограниченное время.

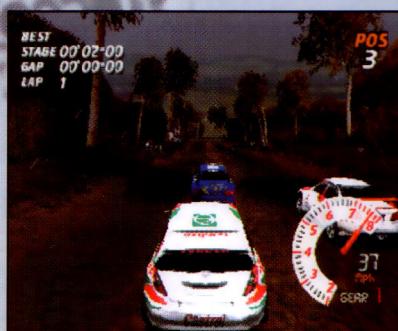
Нажмите и не отпускайте Влево, потом нажмите R2 - это позволит остановить гонку, выбрать опцию 'Restart', не теряя кредитов.

Нажмите и не отпускайте Влево, потом нажмите R1 - теперь Peugeot 106 Maxi будет заменен на джип.

Нажмите и не отпускайте Влево, потом нажмите L1, L2, R1 и R2 - все вышеупомянутые хитрости.

Секретная трасса:

Используйте вышеприведенные коды, чтобы заполучить джип, после этого выберите режим Time Trial. Выберите джип, потом выберите последнюю имеющуюся трассу - это Sweden 1. Если все сделано правильно, то во время загрузки на экране появится надпись 'Loading ??? Stages', и вы попадете на секретную трассу.





MOTO RACER

Игру **Moto Racer** для Playstation Вы можете приобрести
в магазинах Game Land:

— СК «Олимпийский», Т/Ц «Новый Колизей», 8-ой подъезд
— ул.Новый Арбат, дом 15, магазин «Компьютерные игры»
Телефон для справок: **(095) 288-3218**

Предъявив данный купон, Вы сможете
получить скидку 60 рублей.

- 60
рублей



ЗНАКОМЬТЕСЬ, НОВЫЙ КОНТРОЛЛЕР

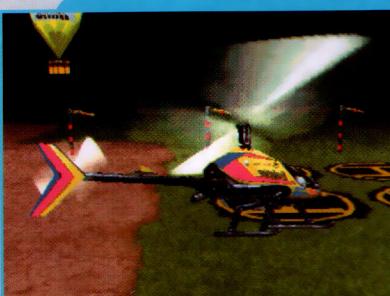
В последнее время перед создателями игр встал новый вопрос: как обогатить диалог игрока с игрой и расширить тем самым границы мира видеоигр? И действительно, в то время как графическая сторона игр с каждым годом становится все

более яркой, набор «слов», которыми мы взаимодействуем с ними, за более чем 20-тилетнюю историю индустрии не ушел от стандартного «да» и «нет» ни на

шаг. Да и сами игры в ответ нам могут воздействовать только на зрение и, в редких случаях, на слух. А теперь представьте себя в таком мире, где вы можете только видеть и чуть-чуть слышать, а также говорить лишь два слова. Представили? Да, именно в таком убогом мире нам и приходится сегодня проводить свой досуг. Но не все так безнадежно. И первым шагом к расширению нашего диалога с играми стало применение аналоговых* устройств ввода информации. Теперь мы уже можем не только говорить «да» и «нет», но и выражать более широкий спектр «эмоций». Такие простейшие джойстики уже начали появляться в магазинах, и те кто отважился на эту покупку, мо-

гут уже сегодня действительно почувствовать разницу. Но технический прогресс никогда не стоит на месте. И уже в 1998 году в продажу должна поступить новая модель этого аксессуара, но теперь с дополнительным преимуществом - он сможет отвечать на ваши действия. Да, ответом вам пока будет только механическая вибрация, причем в самом обычном ее виде, но это уже больше чем ничего. Однако, никакой аксессуар не будет правильно работать, если разработчики игр не позаботятся в своих программах о его поддержке. Некоторые игры уже сегодня активно поддерживают аналоговую технологию. Но только одна из них будет специально создана под этот аксессуар, и имя ее Stunt RC Copter.

Stunt RC Copter является еще одним новым проектом известной команды Shiny Entertainment, которая сегодня активно работает над созданием многообещающей игры Messiah - продолжением MDK и платформенной стрелялки Wild 9 для PlayStation. Но это произведение имеет шанс стать чем-то особенным, непохожим на прочие произведения



этой команды. В нем вам представится возможность поуправлять практически настоящей моделью «игрушечного» радиоуправляемого вертолета. В реальной жизни это хобби вряд ли доступно каждому, так как цена одной такой модели может достигать нескольких тысяч долларов. Однако в виртуальном мире доступно все. Для тех же, кто хоть



устройство, напоминающим именно такой джойстик, который и предложила Sony. От всех остальных контроллеров его отделяет всего лишь одна особенность, а именно наличие сразу двух аналоговых штурвалов, и именно вокруг ее и была создана основная идея игры. И тем не менее, Stunt RC Copter вряд ли можно назвать простым симулятором игрушечного вертолета. Это настоящая захватывающая игра.

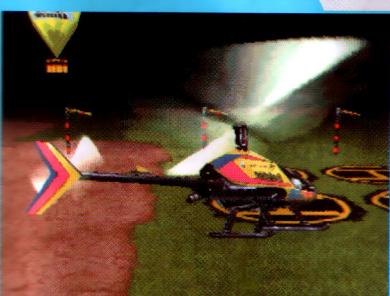
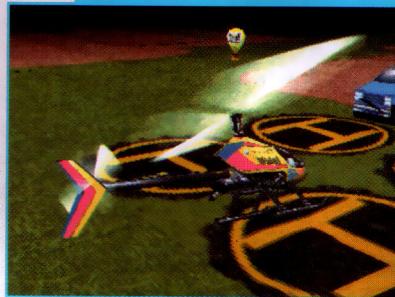
Здесь есть место и для трюков, и для совершения опасных маневров, и для полета для собственного удовольствия. Работники Shiny прекрасно знают, что может быть интересно игроку, и они не собираются предоставить покупателям еще один продукт, рассчитанный исключительно для фанатов. Кроме того, ее создатели позаботились и о прекрасном графическом исполнении своей игры, которое вряд ли можно передать одними лишь статичными картинками. Да-

же сегодня, когда игра находится только в начальной стадии разработки, в движении Stunt RC Copter просто завораживает, и если

ничего за ближайшее время не изменится в худшую сторону, то финальный продукт будет радовать не только детальной проработкой физики полета, а также простотой и интуитивностью управления, но и прекрасной графикой, выполненной на самых высоких стандартах. Но самое главное, Stunt RC Copter своим появлением сможет еще раз дока-

зать, что набор стандартных идей, используемых в видеоиграх, далеко не исчерпан. Совсем наоборот. И опытный разработчик, который стремится действительно быть на переднем плане игровой индустрии, всегда найдет способ привнести в игру что-то новое, пусть даже уже существующее в реальной жизни.

К сожалению, осветить эту игру более подробно пока нет никакой возможности. Быть первым всегда трудно, и поэтому секретность, которую окружает сегодня этот проект, можно легко понять. Даже имя издателя этой игры пока неизвестно. Но поговаривают, что сама Sony, возможно, будет комплектовать свой новый аксессуар именно этим производением. И если это так, то за Shiny можно будет только порадоваться. Они не только создадут наверное одну из самых интересных игр 1998 года, но и смогут доставить ее в дома практически всех владельцев нового аналогового контроллера. Осталось только дождаться ее выхода в свет и посмотреть, действительно ли сможет этот Copter превратиться из великолепной концепции в революционный продукт или станет просто еще одной очень хорошей игрой.



СЛОВАРИК

В статьях журнала часто встречаются различные термины игровой индустрии (по тексту помечены «*»), которые редко употребляются в обыденной жизни. Для незнакомых с ними приводим небольшой, но зато подробный глоссарий, который поможет лучше разбираться в игровой и околоигровой специфике.

A

Аналоговые устройства (контроллер).

В отличии от цифровых устройств, выдающих сигнал типа «ДА-НЕТ» (наличие или отсутствие сигнала), аналоговые позволяют выдавать непрерывный сигнал разного уровня. Это позволяет плавно менять характеристики, которые выдает устройство. Наиболее яркое применение аналоговых устройств в играх - это различные джойстики и геймпады. Например, руль и педали для автосимуляторов позволяют плавно регулировать поворот колес, уровень «газа», реализуя нюансы управления настоящим автомобилем. Но существуют аналоговые контроллеры, отличные от обычных лишь аналоговыми кнопками. Такие устройства способны полностью заменить обычный геймпад и вдобавок позволяют использовать новые функции игр, предусмотренные создателями специально для них.

Анимация.

За некоторым исключением игра внешне представляет собой не просто статичную картинку, а множество движущихся объектов, которые меняют свои формы. Возьмем, например, обычную игру. Главный персонаж может бегать, прыгать, стрелять, лазить по лестницам, плавать и т.д. Любое его движение, на самом деле, состоит из последовательного набора статичных картинок, появляющихся с определенной частотой. Процесс преобразования этого набора в то, что мы видим на экране, и называется анимацией. Чем больше статических картинок используется для анимирования движения, тем лучше оно смотрится в игре, т.е. тем лучше анимация.

Аркада.

Непосредственный перевод английского слова «arcade» гласит, - «сводчатая галерея». Именно такое архитектурное решение представляли собой американские залы игровых автоматов. С тех пор на западе аркадами стали называть именно такие залы, сами игровые автоматы и игры, иначе вышедшие для них. Подобные продукты, как правило, отличаются обилием и непрерывностью различных действий и малым напряжением на голову, скорее всего поэтому в России термином «аркада» ошибочно называют игры жанра «action».

Б

Баг. - это ошибка в программе. В процессе создания игры разработчики совершают огромное количество таких ошибок. Однако вовсе не потому, что программисты плохо знают свое дело. Поиск багов, ошибок - это естественная часть создания игры. Устранив наиболее явные баги, разработчики создают тестовую версию игры и нанимают тестеров, обычных игроков, которые находят мелкие ошибки и сообщают о них программистам. (Тестеров иногда называют багоотлавливателями). Когда все баги найдены, игра выходит в свет. Однако и после выхода в ней можно иногда обнаружить ошибки. Наверное, вы и сами не раз обращали внимание на странности интерфейса или непонятный графический эффект. Существуют и такие баги, которые устранить невозможно из-за ограниченных аппаратных возможностей. Один из наиболее часто встречающихся багов в играх на Sony PlayStation - это выпадение полигонов.

Впрочем, талантливые разработчики могут замаскировать такую ошибку, чтобы она не была заметна игрокам.

Глюк.

То же самое, что баг. Однако слово «глюк» употребляется значительно чаще в особенности непрофессионалами, то есть игроками.

Г

Играбельность.

Этот термин имеет сомнительное происхождение, и поэтому он употребляется в нескольких смысловых значениях. Одни склоняются к тому, что играбельность - это дословный перевод английского термина «gameplay» и обозначает то, насколько интересен игровой процесс игроку. Другие уверяют, что играбельность - это качество игрового процесса, то, насколько просто и удобно играть. Наиболее предпочтительна вторая версия, так как образование слова, судя по всему, представляет собой дословный перевод не gameplay, a playability, обозначающего как раз качество игрового процесса.

Интерфейс.

Интерфейс - это то, что позволяет пользователю вести диалог с программой. Чем он лучше и логичней, тем проще общаться с программой. Нагляднее всего его можно представить в сложных стратегических играх. Многочисленные панели сбоку экрана, с помощью которых вы осуществляете управление игрой, - это и есть интерфейс. В некоторых играх бывает очень сложно реализовать простой и логичный интерфейс, который был бы понятен даже начинающему игроку, но разработчики, как правило, делают все возможное в этом отношении, так как именно от него зависит такая важная вещь, как игровой процесс. В простых играх также есть интерфейс, однако он настолько простой, что мы его даже не замечаем. Ведь управление осуществляется всего-навсего тремя-четырьмя кнопками, и нужды в наглядном посреднике между вами и игрой практически не существует.

Квест.

Квест - это жанр игры. Синонимом слова выступает «adventure», «приключение». В играх этого жанра доминирует сюжет, все, что происходит, так или иначе связано именно с ним. Обычно главному герою предстоит выполнить очень сложное задание. Постепенно, общаясь с другими персонажами, находя различные предметы, неожиданно необходимые в различных ситуациях, и решая головоломки, он приближается к цели. В процессе общения от игрока иногда требуется некоторое участие в выборе реплик, формы поведения, от которой может зависеть результат раз-

также. Также слово «квест» употребительно для обозначения в некоторых играх какого-то задания. Так, вместо словосочетания «выполнить задание», говорят: «выполнить квест».

Консоли.

Чаще всего консолями называют видеоприставки. В более широком смысле это вообще все оборудование, которое не имеет собственного приспособления для вывода данных. Так, нельзя назвать консолью PC, так как специально для вывода данных у него используется монитор. Для видеоприставок же эту роль выполняет обычный телевизор, употребление которого в данном случае отличается от его первоначального предназначения. 3DO, Sega Saturn и Sony Playstation являются наглядными примерами таких устройств.



Сиквел.
Сиквел - это продолжение игры. Обычно, когда игра имеет большой успех среди геймеров, разработчики считают целесообразным сделать ее продолжение, которое так или иначе будет связано с популярной игрой. Связи могут обнаруживаться в сюжете (Resident Evil I - II), в жанре и концепции (серия Final Fantasy), главных героях (Crash Bandicoot 1-2) и некоторых других элементах игры. Иногда сиквел может быть совершенно непохож на оригинальную игру, иногда отличается только внешне, а иногда почти полностью ее повторяет.

Симулятор.

Симулятор - самый необычный игровой жанр, но на Sony PlayStation его представители встречаются редко. Обычно игры этого жанра связаны с управлением различных средств передвижения, в том числе и самых экзотических: болидов Формулы-1, самолетов, танков, подводных лодок и т.д. Ценность жанра заключается в максимальной приближенности к реальной действительности, которая выражается в точных технических характеристиках, всех тонкостях управления, даже размещении приборов и действии законов физики. На Sony PlayStation чаще всего встречаются гоночные симуляторы (V-Rally, Formula 1'97).

Стрелялка (shooter, шутер).

Стрелялка - один из самых простых игровых жанров. Все что, нужно делать в играх подобного рода, - это прицеливаться в многочисленных врагов и вовремя нажимать на кнопку «огонь». Изначально shooter, так или иначе, был связан с полетами на каком-нибудь истребителе с бесконечным количеством боеприпасов, хотя это не обязательное условие. Шутерами также называют игры, где используется лучевой пистолет (Maximum Force). Упрощенность игры разработчики обычно стараются компенсировать красивой графикой и насыщенностью игрового процесса. Классический пример жанра: Philosoma, Raystorm.



Action.
Если вспомнить перевод названия фильма «Last Action Hero» с Шварценегером в главной роли, то получим «Последний герой боевика». Поэтому игры жанра action спокойно можно трактовать как боевики. В такой игре вам обязательно придется стрелять (стрельба от первого лица - это первый признак жанра 3D-action), хотя и побегать тоже предстоит.

Вообще в action-играх, в отличии от adventure, всегда предпочтительнее сначала думать, а потом действовать. Среди игр на Sony PlayStation игры жанра action: Contra: Legacy of War, One, Jumping Flash. Кстати, элементы жанра существуют, в той или иной мере, почти в каждой игре.

3D-action.

3D-action - чуть ли не самый популярный жанр игрового мира. Как правило, под этим подразумеваются Doom-подобные игры, т.е. всегда более-менее «трехмерны» и всегда связаны со стрельбой. Главное отличие 3D-action'a от классических шутеров заключается в том, что в первом обязательно реализована свобода передвижения, и задания в них обычно более сложные, чем в стрелялках. Чаще всего игра представляет собой поиск выхода в лабиринте, сочетающийся с планомерным уничтожением врагов. Вид может быть, как от первого лица (Shadow Master), так и от третьего.

го (MDK). В играх могут присутствовать и несложные динамичные головоломки, связанные обычно со скоростью реакции игрока.

Engine.

«Двигок», ядро программы. Набор программных шаблонов, который выполняет определенную задачу. От качества «двигка» зависит графического оформление, скорость игрового процесса, а также отзывчивость управления. Стоит заметить, что «двигок» не привязан к игре, а является самостоятельным продуктом. Это позволяет создавать несколько игр на одном «двигке» (например: Ghost in the Shell; Jumping Flash). Часто продолжения игры выполняют на «двигке» предшественницы (например: Ridge Racer и Ridge Racer Revolution), но это совсем не обязательно (например, Tekken и Tekken 2 используют разные «двигки»).

Glitch.

Синоним «глюка». В основном этот термин относится к проблемам современных приставок и компьютеров с прорисовкой полигонов.

Gamepad (геймпад).

Геймпад - это то, что вы держите в своей руке, когда играете на приставке. Это наиболее простое приспособление для управления в игре. Между собой геймпады различаются количеством кнопок, их размещением, размером, а также формой, которая является определяющим понятием для простоты и удобства управления. При выборе следует учитывать эргономичность дизайна, набор функций, а также личное предпочтение, основывающееся на том, какой контроллер в руке держать удобнее.

Gameplay.

Gameplay - непосредственно сам игровой процесс. Игра может состоять из множества менюшек, анимационных вставок, конечно же, самой игры, в которой вы принимаете реальное участие. Этот процесс и называется собственно gameplay'ем. Иногда слово «gameplay» употребляют также в значении «качество игрового процесса».



SCEA (Sony Computers Entertainment of America).

SCEA - Издательство Sony в Америке.

SCEE (Sony Computers Entertainment of Europe).

SCEE - Издательство Sony в Европе.







ВНИМАНИЕ КОНКУРС !

ПРАВИЛА СМОТРИТЕ НА ОБОРОТЕ



ВНИМАНИЕ ! КОНКУРС !

«Мисс Tomb Raider '98»

Присылайте фотографии своих подружек, мам, бабушек, учительниц...

Пять конкурсанток, создавших самый интересный образ Лары Крофт, будут награждены ценным призом с символикой Tomb Raider II, а их фотографии будут опубликованы в журнале.

Фотографии присылайте по адресу:
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
«PlayStation» с пометкой «КОНКУРС
Мисс Tomb Raider '98»





Адреса магазинов Game Land:

1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд,
т/ц «Новый Колизей» (ст. метро «Проспект Мира»)
 2. ул. Новый Арбат, д. 15 (ст. метро «Арбатская»)
- Телефон для справок: (095) 288-3218